

MIT RIESENPOSTER: WORLD OF TANKS

PC ACTION

www.pcsaction.de



VOLLVERSION AUF HEFT-DVD

SILVERFALL WÄCHTER DER ELEMENTE

Fantasy-Action-Rollenspiel mit Langzeitspielspaß und toller Grafik!

VIDEOS: E3-Trailer-Analyse, FEAR 3, Starcraft 2, Heart of the Swarm II, u. m.

SPECIAL | Den Shooter gibt's
jetzt kostenlos – wir versorgen
Sie mit dem Einsteiger-Guide!

TEAM FORTRESS 2

MEGA-VORSCHAU
Zurück in die Karibik: Erste Bilder und
Infos zur Fortsetzung der Shooter-Serie
mit exklusivem Entwickler-Interview

**+ VIDEO
AUF DVD**

FAR CRY 3

08/2011 | € 5,50



08
4 195002 705506
Barnard & B. Schaefer & Co., Druckwerk AG, 50
Rheinland, Berlin, Leipzig, Lüneburg & Co.
Frankfurt, Spang, Pöhl, Pöhl, Pöhl, Pöhl & Co.

KOMMENDE TOP-TITEL AUF ÜBER 50 SEITEN!

BATTLEFIELD 3 L.A. NOIRE • HITMAN 5 MODERN WARFARE 3



CHANGE IS COMING



DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

WWW.DEUSEX.COM

PC DVD
ROM

XBOX 360

XBOX
LIVE

PS3

PlayStation
Network

EXCLUSIVE
PLAYSTATION
3

eidōs
entertainment

SQUARE ENIX.

© SQUARE ENIX Ltd. 2011. „PlayStation” and the “PS” Family logo are registered trademarks and “PS3” and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the properties of their respective owners.

Voll auf die Messe!

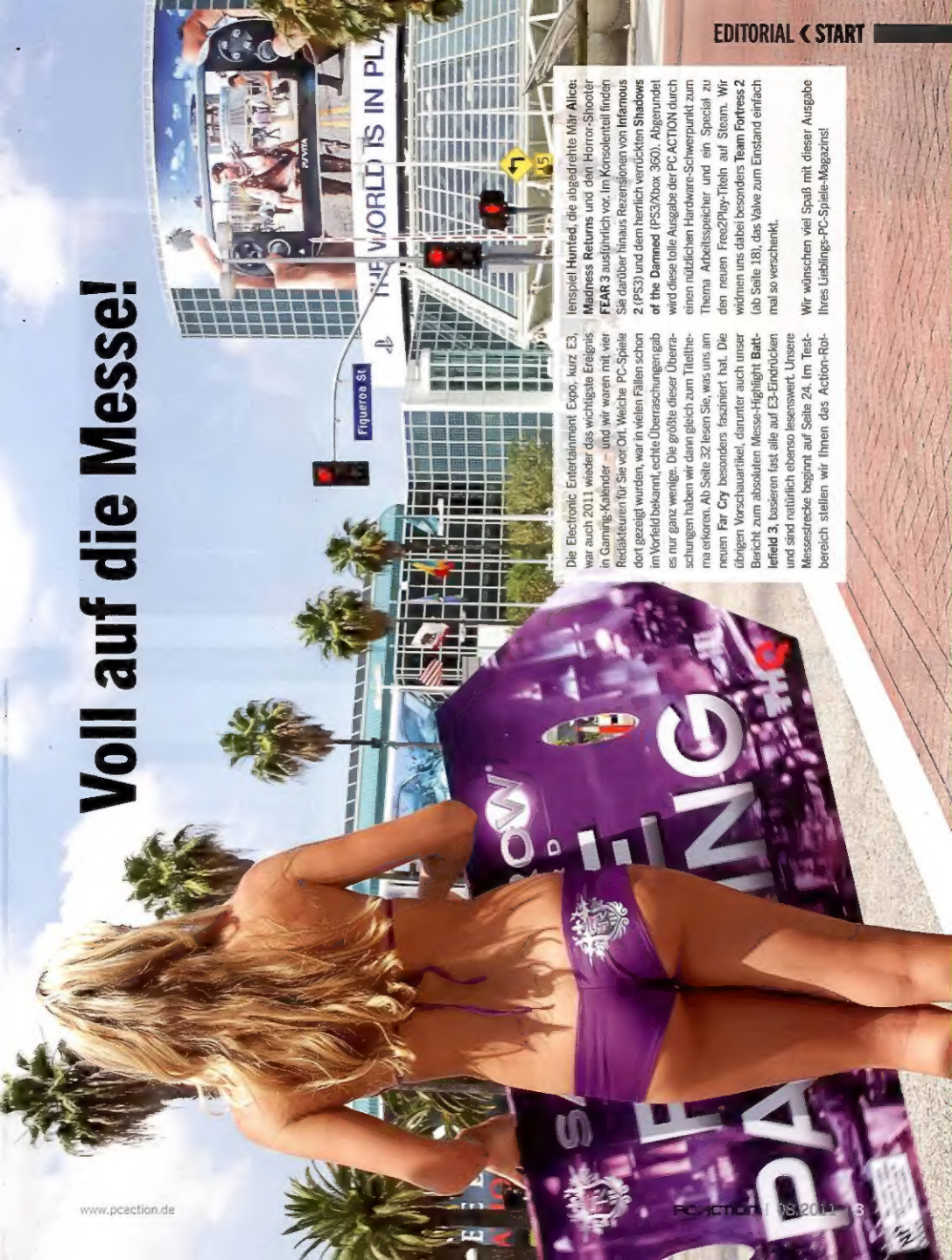
www.paction.de

EDITORIAL < START

Die Electronic Entertainment Expo, kurz E3, war auch 2011 wieder das wichtigste Ereignis in Gaming-Kalender – und wir waren mit vier Redaktionen für Sie vor Ort. Welche PC-Spiele dort gezeigt wurden, war in vielen Fällen schon im Vorfeld bekannt: echte Überraschungen gab es nur ganz wenige. Die größte dieser Überraschungen haben wir dann gleich zum Titelheftma erkoren. Ab Seite 32 lesen Sie, was uns am neuen *Far Cry* besonders fasziniert hat. Die übrigen Vorschauartikel, darunter auch unser Bericht zum absoluten Messe-Highlight *Battlefield 3*, basieren fast alle auf E3-Eindrücken und sind natürlich ebenso lesenswert. Unsere Messestrecke beginnt auf Seite 24. Im Testbereich stellen wir Ihnen das Action-Rol-

lenspiel *Hunted*, die abgedrehte *Mär Alton: Madness Returns* und den Horror-Shooter *FEAR 3* ausführlich vor. Im Konsoleteil finden Sie darüber hinaus Rezensionen von *Infamous 2* (PS3) und dem herrlich verrückten *Shadows of the Damned* (PS3/Xbox 360). Abgerundet wird diese tolle Ausgabe der PC ACTION durch einen nützlichen Hardware-Schwerpunkt zum Thema Arbeitsspeicher und ein Special zu den neuen Free2Play-Titeln auf Steam. Wir widmen uns dabei besonders *Team Fortress 2* (ab Seite 18), das Valve zum Einstand einfach mal so verschenkt.

Wir wünschen viel Spaß mit dieser Ausgabe Ihres Lieblings-PC-Spiele-Magazins!



PC ACTION | 08.2011 | 3

HEFTINHALT

Tests, Vorschauen, Specials: Die Themen der aktuellen Ausgabe.



32

Vorschau | Far Cry 3

WOLFGANG MEINT:
Die größte Überraschung auf der diesjährigen Spielmesse E3 – so macht das Campen im Dschungel Spaß!

Heftinhalt 08/10

► mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen

Start

Editorial	3
Inhalt	4
DVD-Inhalt	5
Redaktionsvorstellung	6

Vorschau

Special: Free2Play-Spiele auf Steam	16
► Special: Einsteiger-Guide Team Fortress 2	18
E3: Die Messe	24
E3: Die Konsolenhersteller	26
E3: Die Babies	28
► Far Cry 3	32
► Battlefield 3	38
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	44
Arma 3	46
The Darkness 2	48
PES 2012	50
F1 2011	51
Starcraft 2: Heart of the Swarm	52
Hitman: Absolution	56
Dead Block	58
BioShock Infinite	60
Brothers in Arms: Furious 4	64
Need for Speed: The Run	66
Aliens: Colonial Marines	68
Call of Duty: Modern Warfare 3	70
The Elder Scrolls 5: Skyrim	72
DarkSiders 2	74

Magazin

L.A. Noire	9
Hedone	10
HdRO: Der Aufstieg Isengarts	11
From Dust	12
Arma 2	13
Crysis 2	14
Serious Sam 3	14
Dungeons & Dragons: Neverwinter	14
Xcom	15
Torchlight 2	15
Gotham City Imposters	15
Payday: The Heist	15
Standards I	
Most Wanted	22

Test

FEAR 3	80
Hunted: Die Schmiede der Finsternis	84
Duke Nukem Forever	88
Alice: Madness Returns	90
London Underground Simulator	94
Dungeons & Dragons: Daggerdale	96
Battle vs. Chess	96
Die Sims 3: Lebensfreude	97
Polizei: Die real, Sim. des dt. Polizeialtags	97
Standards I	
So testen wir	78
Meinungsmache	79

Kalender / Releasekiste	98
Top-Spiele	100

Extra

Mods & Maps I	
Half-Life 2	102
The Witcher 2: Assassins of Kings	104
Star Wars: Empire at War	105
Dragon Age 2	106
Fallout: New Vegas	107
Crysis 2	107
Left 4 Dead 2	108
Crysis	109
Gothic 2	109
Multimedia I	
Infamous 2 (PS3)	110
Shadows of the Damned (PS3, Xbox 360)	114
Hardware I	
Kaufberatung Arbeitsspeicher	118

Abspann

Top 10	122
Leserbriefe	124
Impressum	126
Vollversion:	
Silverfall – Wächter der Elemente	128
Heftvorschau	130



38

Vorschau | Battlefield 3

JÜRGEN MEINT:
Allein oder mit mehreren: Battlefield 3 überzeugt schon jetzt auf ganzer Linie und ist heißer Kandidat auf den Titel „Spiel des Jahres“.

SPIELE IM HEFT

Alice: Madness Returns, Test	90
Aliens: Colonial Marines, Vorschau	68
Arma 2, Vorschau	13
Arma 3, Vorschau	46
Battlefield 3, Vorschau	38
Battle vs Chess, Test	96
Bioshock Infinite, Vorschau	60
Brothers in Arms: Furious 4, Vorschau	64
Call of Duty: Modern Warfare 3, Vorschau	70
Crysis, Extra	109
Crysis 2, Vorschau	14
Darkseid 2, Vorschau	74
Dead Block, Vorschau	58
Die Sims 3: Lebensfreude, Test	97
Dragon Age 2, Extra	106
Duke Nukem Forever, Test	88
Dungeons & Dragons: Daggerdale, Test	96
Dungeons & Dragons: Newerwinter, Vorschau	14
F1 2011, Vorschau	51
Fallout: New Vegas, Extra	107
Far Cry 2, Vorschau	32
FEAR 3, Test	80
From Dust, Vorschau	12
Gotham City Imposters, Vorschau	15
God of War 3, Extra	109
Half-Life 2, Extra	102
Heiß! Der Aufstieg Isengarts, Vorschau	11
Hedone, Vorschau	10
Hillman: Absolution, Vorschau	56
Hunted: Die Schmiede der Finsternis, Test	84
Infamous 2, Extra	110
L.A. Noire, Vorschau	09
Left 4 Dead 2, Extra	108
London Underground Simulator, Test	94
Need for Speed: The Run, Vorschau	60
PES 2012, Vorschau	50
Police: Die realen, Sim des dt. Polizeialtags, Test	97
Serious Sam 3, Vorschau	14
Shadows of the Damned, Extra	114
Silverfall: Wächter der Elemente, Abspann	128
Starcraft 2: Heart of the Swarm, Vorschau	52
Star Wars: Empire at War, Extra	105
Team Fortress 2, Vorschau	18
The Darkness 2, Vorschau	46
The Elder Scrolls 5: Skyrim, Vorschau	72
The Witcher 2: Assassins of Kings, Extra	104
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier, Vorschau	44
Torchlight 2, Vorschau	15
Xcom, Vorschau	15



FREE 2 PLAY

18

Special | Team Fortress 2

MARC MEINT:
Das ist der Hammer: Steam nimmt F2P-Titel ins Programm und verschickt dies gleich noch diesen genialen Mehrspieler-Shooter.

DVD-INHALT

VOLLVERSION (SEITE 1)

Silverfall: Wächter der Elemente
(Installation, Teil 1)

VOLLVERSION (SEITE 2)

Silverfall: Wächter der Elemente
(Installation, Teil 2)

VIDEOS (SEITE 2)

Bloodmoon (Trailer)
Duke Nukem Forever
E3-Special
FEAR 3
Hunted: Die Schmiede der Finsternis
Silverfall: Wächter der Elemente
Starcraft 2: Heart of the Swarm

TOOLS (SEITE 1)

7-Zip (v9.20)
GamersIRC v6.01
VLC Media Player (v1.1.10)
WinRAR (v4.00 – Testversion)

Anzeige



PokerStrategy.com

The Professional Poker School

Poker ist in Deutschland inzwischen allgegenwärtig. Egal ob im Gartenhaus, in der WG-Küche oder stillet im Casino: Fast jeder hat das Kartenspiel schon einmal ausprobiert. Meistens geht es dabei nur um kleine Einsätze oder die nächste Kiste Bier, doch für viele ist Poker inzwischen zum willkommenen Zusatz Einkommen geworden. Jeden Tag spielen hunderte tausende Menschen rund um den Globus Online-Poker. Die meisten nur zum Spaß, doch mit der richtigen Strategie ist Online-Poker nicht nur ein spannendes, sondern auch profitables Hobby.

Keine Sorge, du musst nicht direkt dein Sparschwein schlachten und alles auf eine Karte setzen, um auch erfolgreich Online-Poker zu spielen. Mit PokerStrategy.com fängst du langsam an und musst nicht mal dein eigenes Geld investieren. PokerStrategy.com statet dich mit \$50 als Startkapital aus und bringt dir Strategien bei, um beim Spiel gegen ande-

re Einsteiger Gewinne einzufahren. Mit der Zeit schaltest du dir dann den Zugang zu fortgeschrittenen Strategieartikeln und Lehrvideos frei, in denen du lernst, wie du auch gegen erfahrene Spieler bestehen kannst.

Natürlich kann auch PokerStrategy.com nicht garantieren, dass du es bis an die Spitze schaffst, doch die vielen Erfolgsgeschichten unserer weltweit fünf Millionen Mitglieder beweisen, dass es möglich ist. Du wirst natürlich nicht auf Anhieb Millionär, doch jeder Pokerspieler wird dir bestätigen können, wie gut es sich anfühlt, wenn man seine ersten 200 oder 300 Euro Gewinn auf sein Konto auszahlen lassen kann. Solltest du direkt einsteigen wollen, registriere dich bei PokerStrategy.com, lies dir dort die Strategien durch und starte deine Karriere als Online-Pokerspieler.



DIE REDAKTION

Diese schwer schuftenden Schreibklaven arbeiten sich jeden Monat die Finger für Sie blutig.



WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR

Rollenspiele, Strategie, Action-Adventures

HAT SICH:

... dieses Jahr auf der E3 großartig mit den Kollegen amüsiert und unglaublich viele gute Spiele gesehen.

WAR:

... in einem Schwulen-Restaurant in Los Angeles beim Essen. Es geht nichts über Dancing Queen von Abba beim Pöbeln.

SIEHT:

... dank knapp 25 verlorener Kilos verdammt gut aus.



PATRICK SCHMID // EDITOR

Alien zueber Strategie

TRENNT SICH:

... nach sieben Jahren von seinen langen Haaren. War einfach mal an der Zeit!

SPIELT:

... TF2 mit den Kollegen Schuster und Krauß – und kichert jedesmal, wenn er sie mit dem Spy abmarkst.

SAH:

... Jeff Bridges in True Grit und Crazy Heart. Verdienter Oskar für den Dude!



JÜRGEN KRAUß // EDITOR

Kabumm/Zisch/Hüpf/Peng/Peng

SPIELT IM SOMMERLOCH:

... Team Fortress 2. Warum? Weil trotz Itemshop mit Apothekenpreisen die Balance immer noch passt!

SAH NUR EINE FOLGE:

... Cougar Town und schämte sich mehr fremd als sonst.

LIEST MAL WIEDER EIN BUCH:

... bereit es aber sogleich. Das Buch, das ihn vorbehaltlos begeistert kann (Werke von D. Adams ausgenommen), muss wohl erst geschrieben werden – von ihm selbst!



MARC BRENNÉ // EDITOR

Adventures, Rollenspiele, Mods

SPIELT:

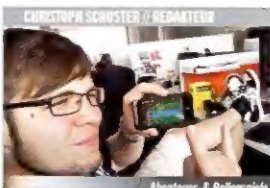
... endlich mal Homefront. Und immer noch Dragon Age 2 und The Witcher 2 sowie L.A. Noire (PS3).

BESUCHTE:

... den Filmpark Babelsberg vor den Toren Berlins. Toll!

MEINT:

... dass der Kollege rechts gar keine Ahnung hat. Transformers 3 ist superbes 3D-Action-Popcorn-Kino. Sol-



CHRISTOPH SCHUSTER // EDITOR

Abenteuer- & Rollenspiele

GENIESST:

... das Biergartenwetter mit gutem fränkischen Bier.

SUCHTET:

... Team Fortress 2 und Plants vs. Zombies (auf WP7).

IST HALB ENTÄUSCHT, HALB ANGETAN:

... vom Kinossommer – Thor, Green Lantern, Fluch der Karibik 4 und Transformers 3 enttäuschen, dafür rocken Fast Five, X-Men: First Class und Hangover 2.



DOMINIK SCHMITT // EDITOR

Alles, was er von der Couch aus zocken kann

SPIELT:

... jetzt endlich wieder mit Maus und Tastatur: Der neue iMac ist im Hause Schmitt aufgeschlagen!

BEWUNDERT:

... seinen geliebten Vorgesetzten Wolfgang.

JUBELTE IN WÜRZBURG MIT:

... für den Nowitzki-Empfang hat er sich extra einen halben Tag Urlaub genommen. War's definitiv wert!



PHILIPP NEIDE // EDITOR

DANKT:

... Pia Schmitt für all die tollen Kuchen! "Rhabarber five"

HÖRT:

... Time in Motion - Four Degrees, Alex von Linden - Nightliner, Ace Ventura & C. Hook - The Jolly Roger, Interactive Noise & Fabio & Moon - Shes Gone

FREUT SICH:

... auf die, wenn auch wenigen, Open Airs, die er diesen Sommer bespielen darf!



SEBASTIAN WENZEL // EDITOR

LÄUTET

SPIELT:

... momentan Hunted: Die Schmiede der Finsternis und ist ein wenig überrascht über den ausgesprochen langweiligen Koop-Modus.

SIEHT...

... sich mal wieder durch die Staffeln von Two and a Half Men und fragt sich, ob Ashton Kutcher das auch so hinbekommt wie Charlie Sheen ... Geht das überhaupt ohne Alkohol und Drogen?



MONIKA JÄGER // EDITOR

STARKEIT

SPIELT:

... gerne draußen ... und macht Capoeira mit ihren Freunden. Es gibt nichts Besseres im Sommer, wenn alle Plätze im Biergarten besetzt sind!

HÖRT:

... niemals zu ... und falls doch: Musik, die glücklich macht (welche sehr unterschiedlich sein kann).

SIEHT:

... mit den Augen. Der Film Drachenläufer ist sehenswert!

Was gibt's Neues in der großen Welt der PC-Spiele?



Ein wichtiger Aspekt von L.A. Noire besteht in der Vernehmung von Tatverdächtigen. Die absolut gelungene Mimik der Spielfiguren hilft dem Spieler dabei, Lügen und Ausflüchte zu entlarven.

L.A. Noire

Wir haben uns nicht verhört!

ACTION-ADVENTURE Frohe Kunde: Der erstklassige Rockstar-Krimi kommt im Herbst für den PC!

Ab Herbst dürfen endlich auch PC-Spieler Detektiv spielen. Und damit meinen wir nicht, unauffällig der hübschen Nachbarin nachzustellen, sondern echte Detektivarbeit: Indizien sammeln, Tatverdächtige befragen und Verbrechen aufklären. Denn Rockstar kündigt nun auch eine PC-Fassung von **L.A. Noire** an! Im Los Angeles der 1940er-Jahre untersuchen Sie als Cole Phelps Tatorte und befragen Zeugen und Tatverdächtige, um den Tathergang eines Falls zu rekonstruieren. Für die Darstellung der Befragungen wurde Motion-Scan verwendet, eine neuartige Methode zur Aufnahme der Gesichter der Darsteller, die eine solch fein ausgearbeitete und glaubhafte Mimik erzeugt, dass man den Befragten eine Lüge direkt aus dem Gesicht ablesen kann. Und das ist auch wichtig, denn beinahe jeder, auf den Phelps trifft, hat etwas zu verbergen. Im Laufe der 21 separaten Missionen klettert Phelps zudem mehrmals die Karriereleiter empor, womit auch die zu lösenden Fälle an Komplexität gewinnen. Von Mord im Affekt über Brandstiftung und Drogenschmuggel bis hin zu einem Serienkiller-Fall ist alles dabei.

Auf dem PC noch besser

Neben überarbeiteter Tonwiedergabe und grafischen Verbesserungen erwartet PC-Spieler sogar eine 3D-Option, von der vor allem die kniffligen Verhöre nochmals an Atmosphäre gewinnen dürften. Über die in der PC-Version möglicherweise enthaltenen DLCs schweigt sich Rockstar bisher allerdings noch aus. Neben der Kampagne können Hobby-Detektive auf den Konsolen drei weitere DLC-Fälle lösen. Ein vierter soll noch folgen. Ob das für die PC-Variante verantwortliche Studio Rockstar Leeds angesichts der großen, frei befahrbaren Stadt außerdem die Performance in den Griff bekommt, bleibt ebenfalls abzuwarten. So oder so können Sie sich mit **L.A. Noire** auf einen spannenden Krimi-Thriller zum Selbstspielen freuen!



VIKTOR MEINT: „Für diesen Krimi-Thriller lohnt sich das Warten allemal! Ich hoffe nur, dass uns nicht dasselbe Debakel erwartet wie bei **GTA 4**, das erst nach unzähligen Patches ordentlich spielbar war.“

TOPS & FLOPS

Diese News lassen uns jubeln oder wie Babys flennen.

World of Warcraft gratis



Nun geht auch Blizzard den Free2Play-Weg: Den Spielerschwind bei dessen MMORPG **World of Warcraft** soll die **Starter Edition** stoppen. Mit dieser neuen Variante können Neueinsteiger gratis bis Level 20 spielen.

Die Hacker-Welle rollt



Nach dem großen Datenklau im April bei Sony erwischte es Ende Juni auch Ubisoft und Sega. Wer wird wohl der nächste Kandidat sein? Es nervt irgendwie, jeden Monat eine neue Kreditkarte beantragen zu müssen.

Limbo kommt für PC



Der erfolgreiche Indie-2D-Side-roller **Limbo**, bei dem Sie einen Jungen auf der Suche nach seiner Schwester steuern, bekommt eine Umsetzung für PC und PS3. Das Spiel war bisher nur über Xbox-Live Arcade erhältlich.

Unbekanntes Projekt von Respawn Entertainment

Mit alles und ohne scharf!

??? Respawn setzt bei seinem noch nicht angekündigten Spiel auf ungewöhnliche Optik.

Das neue Studio der Infinity-Ward-Gründer Zampella und West hockt sicher gerade an seinem ersten Spiel. Hier ein Bild daraus. Infos dazu? Fehlzanzeige.



- 1 Flora und Fauna Ach, wie süß, neben dem blühenden Wacholderstrauch an der Ecke des Sägewerks steht ein Unschärf!
- 2 Horch! Informanten spielten uns erste Sprachaufnahmen aus dem Spiel zu. Darunter: „Scheiße, wir haben uns verschwommen!“
- 3 Entweder – oder! Der Heisenbergschen Unschärferelation nach ist das entweder ein Gegner oder kein Vitamin-C-haltiges Gemüse.
- 4 Very British „Unschärfe“ heißt in der Muttersprache der Entwickler „Blur“ – der Soundtrack setzt also offensichtlich auf Brit-Pop.

Hedone

Neuzeitgladiatoren

MEHRSPIELER-SHOOTER Action made in Germany!

Erinnern Sie sich noch an **Parabellum**? Der Titel sollte 2009 als einer der ersten Shooter ein Free2Play-Modell etablieren. Nach der Beta war allerdings wegen Problemen mit dem Vertrieb Schluss. Es folgte der Neuanfang mit **Hedone**, einem futuristischen Mehrspieler-Shooter. Den Hintergrund liefert eine brutale Gladiatoren-TV-Show, der Grafikstil erinnert an **Brink** und das Gameplay er-

füllt gängige Mehrspieler-Standards. Geplanter Start: Herbst 2011.



CHRIS MEINT:

„Das sympathische Team hätte nach den Querelen um **Parabellum** etwas Erfolg verdient – aber ob **Hedone** gegen **Battlefield**, **Team Fortress 2** und **Co** tatsächlich was reißen kann? Ich bezweifle es.“



Neben einem Wüstenszenario bekamen wir diese Bohrrinsel-Karte zu sehen. Die grafischen Ähnlichkeiten zu **Brink** wurden hier besonders deutlich.



Der Herr der Ringe Online: Der Aufstieg Isengarts

Kampf um den Aufstieg

ONLINE-RPG Nachschub
für Tolkien-Jünger.

Aufgemerkt: Haarfüßige Hobbits, langbärtige Zwerge, spitzohrige Elben und gewöhnliche Menschen, die sich im digitalen Mittelalter von **Der Herr der Ringe Online** tummeln, bekommen ab dem 27. September 2011 endlich ordentlich Content-nachschub. Die Erweiterung **Der Aufstieg Isengarts** beschert den Spielern mit Dunland, Pforte von Rohan und Isengart drei komplett neue Questgebiete und hebt die maximale Charakterstufe auf Level 75 an. Ebenfalls mit dabei ist eine frische Schlachtzugsinstanz für 24 Teilnehmer und auch dem bösen Zauberer Saruman statten Sie in seinem Turm Orthanc einen Besuch ab. Vorbesteller erhalten schon jetzt Zugriff auf exklusive Inhalte, etwa drei hübsche Zierwerk-Rüstungen, ein prächtiges Reitpferd sowie den Titel „Wächter des Isen.“ Die Inhalte klingen gut, leider versauereit der aktuelle, schlecht synchronisierte deutsche Trailer die Vorfreude.



STEFAN MEINT:

„Endlich darf ich Saruman meine Aufwartung machen, ich hoffe nur, der spricht im fertigen Spiel nicht ein solch übles Kauderwelsch wie im deutschen Trailer.“

GEWINNSPIEL

Zum Kinostart von *Super 8*, dem neuen Actionstreifen von J.J. Abrams und Steven Spielberg, am 4.8.2011 verlost Computec Media und Paramount Pictures zwei streng limitierte iPad 2-Geräte im *Super 8*-Design (siehe Abbildung). In *Super 8* drehen sechs Jugendliche einen Film und werden dabei Zeuge eines unheimlichen Zwischenfalls, der ihr Leben verändert. Ihre Kamera fängt eine Zugentgleisung ein, in deren Verlauf ein unheimliches Wesen aus einem Waggon ausbricht. Angeheizt von Abrams, der sich bei seinen Projekten gerne bedeckt hält, ist *Super 8* jetzt schon eines der am heißesten diskutierten Themen im Internet und wird in rasanten, aufregenden und effektgeladenen Bildern nicht nur bei Sci-Fi- und Action-Fans, sondern bei allen Filmfans in diesem Sommer für Gänsehaut und Furore sorgen!

Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie lediglich drei Suchbilder finden, die in dieser Ausgabe verteilt sind, und die jeweiligen Seitenzahlen als Lösung einschicken.

www.super8-derfilm.de



© 2011 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.
IMAX® IS A REGISTERED TRADEMARK OF IMAX CORPORATION.

TEILNAHME GEWINNSPIEL

Teilnahmeberechtigt sind alle PC ACTION-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausbezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

Kennzeichnungs-14.08.2011 (Datum des Posteingangs)

1. Per Post: Senden Sie eine Postkarte mit der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Stichwort: „Super 8“, Dr. Macke-Straße 83, 90762 Fürth.
2. Per E-Mail: Senden Sie unter dem Betreff „Super 8“ eine E-Mail mit der richtigen Antwort an super8@computec.de.

From Dust

Die Götter müssen verzückt sein!

STRATEGIE Da die PC-Fassung trödelt, spielten wir schon mal die Konsolenversion an.



Wasser und Lava fließen realistisch durch die Levelgeometrie – sehr schick!



Per Tastendruck zoomen Sie nah an Ihre schön animierten Untertanen heran.

Ubisofts Götter-Simulation ist fertig! Die Xbox-360-Fassung erscheint gegen Ende Juli, PC- und PS3-Umsetzungen sollen später folgen. Also griffen wir beherrzt zum Gamepad und wagten ein Probespiel mit der Konsolen-Version. Unser Eindruck nach den ersten Stunden: Das schöne Spielkonzept funktioniert gut! Man hat auf jeder Karte die Aufgabe, einige Untertanen zu dem Levelausgang zu führen. Dabei gilt es, die Umwelt geschickt zu beeinflussen: Sand lässt sich per Knopfdruck auf sammeln und an anderer Stelle wieder aufschichten – so budelt man Gräben oder errichtet Wege, Brücken und Wälle. Wasser fließt realistisch an Abhängen hinab und bildet Flüsse und Seen, macht manche Gebiete so unpassierbar. Auch Vulkane gibt es, deren Lava beim Kontakt mit Wasser glaubhaft erstarrt und sich nutzen

lässt, um ganze Flutwellen abzulenken und Flüsse umzuleiten. Das sieht klasse aus und ist atmosphärisch in Szene gesetzt! Technisch wirkt die Konsolenversion zwar ordentlich, die PC-Variante dürfte dank höherer Auflösung aber deutlich schicker aussehen. Leider fällt schon nach den ersten Einsätzen auf, dass sich das Spielprinzip schnell abnutzt – hoffentlich hat Ubisoft spannende Ideen für die späteren Levels! Auch der Umfang könnte üppiger sein, die Kampagne umfasst nur 13 Missionen.



FELIX MEINT:

„Toller Stil und eine coole Spielidee – mir gefällt

From Dust schon jetzt ziemlich gut, allerdings hoffe ich, dass die späteren Einsätze mehr Tiefgang und Abwechslung bieten.“



EA Origin

Ursprung in der Schüssel?

SERVICE Irre: EA bläst zum Angriff auf Valve!

EA will etwas vom Valve-dominierten Spieledownloadgeschäft abhaben und schickt seinen Dienst Origin – derzeit noch Beta – ins Rennen. Da werden nicht nur Spiele feilgeboten, auch ist alles freich voll social und Facebook-kompatibel.



JÜRGEN MEINT:

„Konkurrenz belebt das Geschäft. Ich will aber nicht mehr als ein Steam nutzen müssen.“

Arma 2: Free Besoldungsstufe gesenkt

ACTION Die Gratis-Version mit Abstrichen ist da!

Die Free2Play-Fassung der Militärsimulation von Bohemia Interactive kommt ohne hoch auflösende Texturen, Solokampagne und Kompatibilität zu Fan-Modifikationen daher. Dafür ist der Mehrspieler-Modus ohne Einschränkungen spielbar. Info: www.arma2.com/tree



PETER MEINT:

„Realistische Taktik-gefechte für Kau ohne Mikrotransaktionen? Dafür verpflichtet ich mich gerne!“



Auch mit verwässerten Texturen sehen die Fahrzeuge in Arma 2: Free gut aus.

18.–21.8.
2011 KÖLN

gamescom

www.facebook.com/gamescom.cologne



Celebrate the games!

Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland
Telefon: +49 180 50 89 999*
[*14 Cent/Minute aus dem dt. Festnetz,
max. 42 Cent/Minute aus dem Mobilfunknetz]
gamescom@visitor.koelnmesse.de

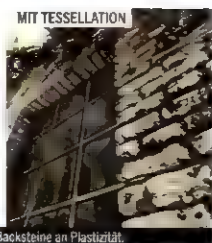
koelnmesse

Crysis 2

Crytek präsentiert: Die 11 des Monats!

ACTION Crytek veröffentlicht einen Direct-X-11-Patch und Editor-Tools für Mod-Entwickler.

Mit aktivierter Tessellation gewinnen die Backsteine an Plastizität.



MIT TESSELLATION



Parallax Occlusion Mapping (POM) verleiht den Bodentexturen Tiefe.



MIT POM

Groß war die Empörung der Fans, als Crysis 2 im März trotz gegenteiliger Aussagen der Entwickler ohne Direct-X-11-Unterstützung erschien. Ende Juni schob Crytek nun endlich das sogenannte Ultra Upgrade nach, das mit High-End-Features wie Tessellation und Displacement Mapping die Optik des Ego-Shooters merklich verschönert. Wie genau sich die neuen Einstellungen im Grafikmenü auswirken, erkennen Sie an den Vergleichsbildern auf der linken Seite. Ein optionales Texturpaket erhöht darüber hinaus die Auflösung der Level-Tapeten. Die entsprechende Hardware vorausgesetzt, verblüfft Crysis 2 auf der höchsten Detailstufe mit der prächtigsten Action, die es im Moment auf dem PC zu spielen gibt. Doch auch wer keine Direct-X-11-Grafikkarte sein Eigen nennt, profitiert von dem Patch. Crytek hat

nämlich die Direct-X-9-Technologie hinter dem Spiel ebenfalls aufpoliert, unter anderem sehen Schatten und Reflexionen schärfer aus als zuvor. Außerdem bedachte das Frankfurter Entwicklerstudio die treuen Fans mit zwei weiteren Bonbons: Das Software Development Kit (SDK) samt Sandbox Editor erlaubt Hobby-Programmierern den Bau neuer Levels und Modifikationen. Außerdem haben Spieler nunmehr die Möglichkeit, Online-Partien auf sogenannten dedizierten Servern selbst zu hosten. Alle Downloads finden Sie auf www.mycrysis.com.

**PETER MEINT:**

„Bessere Grafik, Mod-Unterstützung und dedizierte Server. Wer Crysis 2 bisher links liegen ließ, muss jetzt zusehen.“



Trotz der realistisch gestalteten Levels ist das Gegnerdesign gewohnt abgedreht.

Serious Sam 3: BFE

Spiel's noch mal, Sam!

ACTION So hohl wie eh und je: Serious Sam 3 verspricht gewohnt überdrehten Ballerspaß.

Croteam hält am Konzept der Reihe fest: Der hundsämliche Held Sam fetzt mit großkalibrigen Knarren durch nicht enden wollende Monsterhorden. Auch neue Waffen, etwa ein Vorschlaghammer, kommen zum Einsatz, zudem sind kurze Fahrzeugsequenzen geplant. Ein Koop-Modus für 16 Spieler

verspricht herrliches Chaos, die Serious Engine 3 sorgt dabei für zerstörbare Umgebungen.

**FELIX MEINT:**

„A trübsames Dauerfeuer ohne Tiefgang – hoffentlich sorgt Croteam diesmal für mehr Abwechslung.“

Dungeons & Dragons: Neverwinter

Drachbeschädigung

ROLLENSPIEL Es wird ein echtes D&D – aber doch auch ganz anders. Wir sind gespannt.

Das kooperative Online-Rollenspiel **Dungeons & Dragons: Neverwinter** soll sich laut Entwickler deutlich von klassischen **Dungeons & Dragons**-Rollenspielen, wie beispielsweise Baldur's Gate, unterscheiden. So wird es etwa nicht möglich sein, Kämpfe zu pausieren. Dennoch sollen die Auseinandersetzungen taktisch an-

spruchsvoll ausfallen. Befürchtungen, **Neverwinter** könnte ein reines „Totklick“-MMORPG werden, teilen wir also nicht.

**MARC MEINT:**

„Besonders die Möglichkeit, Mods einzubauen, wird sich positiv auf die Abwechslung auswirken.“



Wie in einem Dungeons & Dragons-Spiel üblich, treffen Sie auch auf Drachen.



Der comicartige Grafikstil des Vorgängerspiels wird unverändert übernommen.

Torchlight 2

Nicht lange fackeln!

ROLLENSPIEL Mehr als nur ein Diablo-Klon.

Schlecht. Torchlight 2 erscheint nicht mehr wie gepant diesen Sommer. Gut. Das Action-Rollenspiel sieht super aus. Neben einer deutlich größeren Spielwelt bietet Torchlight 2 auch mehr Quests und Items als sein Vorgänger und vier neue Klassen. Obendrein gibt's einen Koop-Modus über Internet und LAN sowie

anspruchsvolle Modding-Tools – alles zum günstigen Preis!



FELIX MEINT:
„Torchlight 2 wird nicht gut da bin ich mir sicher. Ich hoffe aber, dass Runic's neues Werk neben Diablo 3 nicht untergeht.“

Payday – The Heist

Ba-ba-ba-Banküberfall

ACTION Öde Optik, cooles Spielkonzept!

Vier Spieler räumen kooperativ Banken aus, brechen in Panikräume ein oder drehen andere krumme Dinger – so das Konzept von Payday. Das Teil wirkt frisch und kreativ, ist nur als Download zu haben und punktet mit einem an Assault erinnernden Spielmo-

das sowie mit von Partie zu Partie geänderten Gegebenheiten



JÜRGEN MEINT:
„Payday macht vieles richtig, sieht dabei aber eher doof aus.“



Ein Banküberfall ist ziemlich komplex und gefährlich – aber auch lukrativ!

Xcom

Bekanntes Flugobjekt gesichtet!

ACTION In einem Jahr kann viel passieren – zum Beispiel kann ein Xcom zu einem Xcom werden!



Sie und Ihre Kollegen setzen auch außerirdische Technik ein, um die Welt zu retten.

Auf der E3 im letzten Jahr präsentierte man uns Xcom als einen Ego-Shooter mit Wirtschaftskomponente. Das war für Fans der Vorlage natürlich viel zu wenig. Jetzt, ein Jahr, viel Zeit am Reißbrett und jede Menge Arbeit später, zeigte man uns tatsächlich ein mitreißendes Ego-Xcom. Zwar wurde bei der Vorführung auch 2011 wieder viel Blei verteilt, jedoch kann jetzt das Geschehen jederzeit unterbrochen und mit

taktischen Manövern gewürzt werden. Einen wichtigen Teil im Spiel nimmt die Bergung und Erforschung von allem was nicht irdischen Ursprungs ist, ein – wie in der Vorlage eben auch.



JÜRGEN MEINT:
„Alles Xcom. Relevante scheint nun vorhanden zu sein. Fragt sich nur, wie es um die Gegnervielte steht.“

Gotham City Imposters

Cape der guten Hoffnung

ACTION In Gotham City ist Karneval!

Erinnern Sie sich an die Superhelden-Nachahmer am Anfang von The Dark Knight? Diese standen Pate für die Charaktere von Gotham City Imposters, das in puncto Gameplay an Team Fortress 2 erinnert. Sie bekriegen sich in 3-gegen-3-Gefechten und treten dabei in bekannten Spielmodi wie Cap-

ture the Flag oder Team Deathmatch gegeneinander an.



PATRICK MEINT:
„Das Spiel bietet abgegrenzte Charaktere und ein paar nette Ideen mehr, jedoch auch nicht. Mal abwarten, was noch kommt.“



Verkleidet als Batman, Joker und Co. stürzen Sie sich in die Mehrspieler-Gefechte.

Seit Juli finden Sie im Steam-Katalog die ersten kostenlos spielbaren Titel, sogenannte Free-to-Play-Spiele.



Free2Play-Spiele auf Steam

Radau für lau

Genre: Diverse | Entwickler: Diverse | Hersteller: Steam | Themen: Erhältlich

Text: Marc Brehme

Alles gratis oder was? Nun springt auch Valve auf den Free2Play-Zug auf.

Der Trend zu kostenlosen Spielen ist unübersehbar. Am 14. Juni 2011 nahm Valve (Half-Life 2) die ersten kostenlosen Spiele (Free2Play oder auch F2P) in seinen digitalen Vertrieb Steam auf. Seitdem können Spieler die fünf Titel *Spiral Knights*, *Forsaken Worlds*, *Champions Online: Free for All*, *Global Agenda: Free Agent* und

Alliance of Valiant Arms (AVA) direkt über Steam spielen.

Ganz schön vorteilhaft

Der Vorteil für Sie als Spieler liegt klar auf der Hand: Sie haben mit Ihrem Steam-Account Zugriff auf das Spiel, müssen sich nicht noch einmal separat anmelden und sehen auch, wer von Ihren Freun-

den in welchem Spiel vielleicht auch gerade rumwurschtelt. Einige der Spiele kommen zudem mit Errungenschaften. In *Champions Online: Free for All* jagen Sie satte 712 dieser sogenannten Achievements und bei *Spiral Knights* immerhin noch 57. Das eigentliche Spiel ist zwar gratis, allerdings können Sie trotzdem etwas Kohle loswerden – nämlich für bestimmte Premium-Inhalte. Diese können Sie in Valves Free2Play-Titeln komfortabel kaufen. Die Spiele nutzen nämlich das steameigene Bezahlungssystem für Mikrotransaktionen (Kleinbeträge), wie es beispielsweise auch in Valves *Team Fortress 2* zum Einsatz kommt. Der gelungene Mehrspieler-Kracher erlebt übrigens gerade eine Renaissance, seit er von Valve ebenfalls auf das Free2Play-Modell umgestellt wurde. Auf der übernächsten Seite beleuchten wir ausführlich, was es mit dem Ding auf sich hat und warum es heute

– satte vier Jahre nach Release – immer noch auf dem Thron des Mehrspielers thronet.

Es wird ein Wunschkind!

Wie Valve in einem Interview bestätigt hat, arbeitet der Entwickler auch an einem eigenen neuen Free2Play-Titel: Wir vermuten stark, dass es sich hierbei um *Dota 2* handelt, das Valve möglicherweise auf der Gamescom präsentieren wird. Klar, ein Strategie-Titel ist so typisch für Valve wie eine Klosterschule in Tibet, die sich Sexfilmen auf YouTube reinzieht. Aber es wäre das optimale Genre, um das Gratis-Spiel-Modell im hausgemachten Steam zu pushen und damit letztendlich über Premium-Inhalte wie Ausrüstungsgegenstände oder kürzere Wartezeiten Kohle zu machen. Valve wird die Rubrik also künftig weiter ausbauen. Als nächste Kandidaten sind Gerüchten zufolge *All Points Bulletin Reloaded* und *Black Prophecy* im Gespräch.

Leckere Steam-Zugabe

Um das Spielen der Titel über Steam attraktiv zu machen, spendiert Valve witzige Gimmicks.

Den Anfang der Valve'schen Free2Play-Geschenke macht *Spiral Knights*. In den Steam-Variante bekommen Sie einen *Team Fortress 2*-Hut geschenkt, der auf dem Spiel *Spiral Knights* basiert. Sie erhalten den „Spiral Sallet“-Hut, wenn Sie eine bestimmte Errungenschaft in *Spiral Knights* freischalten. Dazu müssen Sie das erste Clockwork-Terrain von einem der Tore in der Haven Arcade erreichen und dafür die Errungenschaft „Mission Accomplished“ erhalten. Spieler, die das bereits geschafft haben, erhalten den Hut natürlich automatisch ebenfalls. Auch für andere Titel sollen kostenlose Boni folgen. Dazu wird Steam in regelmäßigen Abständen eine „Free2Play-Spiel des Tages“-Promo-Aktion veranstalten, bei der Spieler, die den jeweils beworbenen Titel ausprobieren, mit exklusiven Spielgegenständen belohnt werden. Coole Idee!

Alliance of Valiant Arms

Taktisch fordernder Battlefield-Klon

Im Militär-Shooter Alliance of Valiant Arms (AVA), ein Battlefield 2-Stil über nehmen Sie entweder die Rolle eines Kämpfers der „Republic of the Commonwealth of Independent States“ einer Spätkriegsgruppe der früheren Sowjetunion unter einem konservativen Nationalisten, oder steigen in die Kampfschule einer Vereinigung von europäischen und US-amerikanischen Truppen. Die drei unterschiedlichen Klassen Point Man (Aufklärer und Frontkämpfer), Rifle Man (Kämpfer für die mittlere Distanz)

und Sniper (Scharfschütze) verlangen entsprechendes taktisches Vorgehen im Team. Wenn Sie über den Jordan gehen, können Sie Ihre Klasse vor dem Wiedereinstieg wechseln. So werden die Gefechte von schnellen strategischen Entscheidungen gewürzt. Cool: Waffen lassen sich mit Upgrades versehen oder komplett umbauen. Besonders herausfordernd sind die Koop-Missionen für Teams mit vier oder fünf Spielern. Für uns ist AVA aktuell der viersprechendste Free-2-play-Titel im Steam-Katalog



Unter der Haube von Alliance of Valiant Arms verbirgt sich die Unreal Engine 3. Entsprechend schick sieht die Grafik des Spiels aus.

Global Agenda: Free Agent

Schnelles Action-MMORPG mit Unreal Engine 3

Wenn aufgrund ausdauernder Konflikte die Zukunft der Welt auf dem Spiel steht, greifen Sie ein. Global Agenda: Free Agent spielt in naher Zukunft in einer Welt voller fortschrittlicher Technologie. Im 22. Jahrhundert werden Kriege nicht von großen Armeen, sondern durch gut ausgebildete und mit dem neuesten Equipment ausgestattete Agenten geführt. Nach den großen Kriegen und Katastrophen ist die politische Landschaft völlig verändert. Als Mitglied einer der um die Macht kämp-

fenden Parteien füttern Sie über die Karten und versuchen, im offenen Kampf oder mit Geheimoperationen strategische Schlüsselpositionen zu besetzen. Die Spieler kontrollieren die Umwelt von Global Agenda, entscheiden selbst, wer Freund und Feind ist und mit wem sie Allianzen eingehen. Statten ihren Kämpfern mit nützlichen Upgrades aus und organisieren blitzschnelle Angriffe auf ihre Feinde. Global Agenda: Free Agent bietet actionreiche Kämpfe und eine ausgeklügelte Charakterentwicklung.



Das Waffenarsenal in Global Agenda ist groß: Nutzen Sie Sprengkörper, absetzbare Selbstschussanlagen, fernbedienbare Roboter und vieles mehr.

Forsaken World

In dem MMO-Rollenspiel Forsaken World kämpfen Sie gegen die dunklen Mächte, die die Welt von Eyrda bedrohen. Sie wählen eine von fünf außergewöhnlichen Rassen und dackeln entweder als Steinhaut, Elf, Zwerg, Mensch oder Kindred durch die Pampa. Jede Rasse hat eine eigene Handlung und Geschichte. Das Spiel bietet acht Klassen (Krieger, Paladin, Magier, Priester, Assassine, Schütze, Vampir oder Barde) mit einer jeweils eigenen, anpassbaren Spielweise sowie ein ausgefeiltes Gilden-System. Der Schwierigkeitsgrad in Forsaken World wird dynamisch generiert. Das heißt, dass Sie nur so fest auf die Fresse kriegen, wie Sie es verdienen. Das Spiel passt den Level der Monster ihren Fähigkeiten entsprechend an.



Das Action-MMO Forsaken Worlds entführt Sie in eine düstere und fantastische Welt.

Spiral Knights



In Spiral Knights dürfen Sie mit bis zu drei Freunden in den Kampf ziehen.

Mit Spiral Knights erwartet Sie ein facettenreiches Abenteuerspiel, das insbesondere für Koop-Fans interessant ist. Zusammen mit bis zu drei Freunden kämpfen Sie sich durch riesige Dungeons, die in Spiral Knights „Clock works“ heißen. Das Spielprinzip orientiert sich dabei an den bekannten Hack&Slay-Titeln wie Diablo: Sie attackieren Feinde per Mausklick und nachdem Sie sich durch eine Horde Gegner „geclickt“ haben, heben Sie deren Beute auf. Das motiviert und sorgt dank der sehr großen Item-Vielfalt auch langfristig für Begeisterung. Die verschiedenen Waffen und Gegenstände ermöglichen außerdem eine umfassende Individualisierung Ihres Charakters.

Champions Online

Das Superhelden-MMORPG Champions Online: Free for All von Cryptic ist der Paradiesvogel unter den Gratis-Spielen auf Steam. Hier stürzen Sie sich mit Ihrem eigenen Superhelden in den Kampf Gut gegen Böse. Um Ihren Charakter unverwundbar zu machen, können Sie aus tausenden Kamotten Körpertypen und Farben auswählen. Basierend auf dem Spiel in Bezug auf Charaktere, Orte, Hintergrundgeschichte und Regeln ist das HERO-System-Regelwerk. Die Spielwelt ist riesig und erstreckt sich sogar bis in alternative Dimensionen, sodass Sie nicht nur gegen Superschurken, sondern sogar gegen Aliens antreten. Da jeder Gegner eigene Fähigkeiten und Spezialattacken besitzt, bieten Kämpfe auch eine taktische Komponente.



Comic-Grafik, Comic-Held, Comic-Welt. In Champions Online geht es bunt zur Sache.



Team Fortress 2

Kost' nix, taugt viel!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Valve Software | Hersteller: Steam, Electronic Arts

Text: Christoph Schuster, Patrick Schmidt, Sven Ludke, Jürgen Krauß

Im Schatten des großen CS hegte Valve das Pflänzchen TF 2 – und jetzt ist Erntezeit!

FAQ

Warum zur Hölle grabt ihr ein vier Jahre altes Spiel wieder auf???

Team Fortress 2 wurde von Valve mittels kostenloser Erweiterungen sehr intensiv ausgebaut und umgekrempelt wie kein anderes Projekt. Sollte 222 Updates seit der öffentlichen Stand-1.-Juni-2007 haben das Spielerelebnis stark verändert. Weshalb nun ein erneuter Blick auf den derzeit meist verkauften PC-Online-Shooter abzuheften? Außerdem stehe Valve das Spiel mit dem Update offiziell auf Free2Play-Status: Das missgungene Spiel annoke. Denn: Warum wir helfen, in einem der besten Mehrspieler-Shooter auf dem Markt einzutreten.

Free2Play? Was zur Hölle?

Das haben wir uns auch gefragt und die Antwort für Sie herausgefunden. Alles zu diesem Thema finden Sie auf der Seite rechts. Falls Sie hingegen als Frischling oder Wiederholsteger dem rundum erneuten TF 2 eben zuhören wollen, haben wir auf den nächsten Seiten wertvolle Tipps für Sie parat. Und hier machen wir Sie auf Eigenarten und Änderungen innerhalb des Spiels aufmerksam.

Na da bin ich ja mal gespannt ...

Mit Recht: Bspweise verfügt Team Fortress 2 mittlerweile über ein Crafting-System, mit dem Sie Items aus bereits vorhandenen neuen Waffen oder Ausrüstungsgegenständen zu erhalten. Das ganze System benötigt aber eine enorme Menge an Zeit und fällt entsprechend zeitaufwendig aus. Doch keine Angst, echte Vorteile lassen sich dadurch genau wie durch gekaufte Items erzielen: Die Schmiedekunst ist nämlich als Bonus für sehr engagierte Spieler.

Items? Wo krieg ich die denn her? In einem Online-Shooter gibt's ja keine Quests.

Früher bekamen Spieler nur das Verdienen von Erfolgen, sogenannten Achievements, doch das hat sich geändert. Mittlerweile erhalten Sie für einige gewisse Spielzeit automatisch einen Gegenstand als Belohnung. Der gesamte Zeitpunkt ist zufällig, allerdings sind die Preise mit einem Pro-Stunde-Spielzeitlimit ein Beustück. Pro Woche können Sie aber maximal 10 Items einlösen. Darüberhinaus von MMORPG-Ausmaßen ist dies also nicht.

Es dauert ja ewig, bis ich genug Material für meine Wunschwaffe hab!

Absolut. Deshalb ist das Crafting auch etwas, worum sich Anhänger hauptsächlich keinen Kopf zu machen müssen. Das lohnt sich erst für ganz spezielle Waffentypen. Allerdings lassen sich Gegenstände im Spiel mit anderen Nutzern austauschen, so können Sie mit etwas Glück eher zur Wunschwaffe kommen.

Ich habe bei meinen ersten Gehversuchen im Spiel konfuse Zeug gefunden – Hüte, Kisten und dergleichen. Ich bin verwirrt.

Ganz richtig. Die meisten Items sind besonders interessant, weil sie einen Gegenstand enthalten. Allerdings lässt sich nur mit einem Schuss ins Ziel gehen und zwar allein für 2 Euro im Shop zu kaufen. Ansonsten gibt es manchmal ein bisschen Dankeschön für das Kaufverhalten. So wie bei anderen Steam-Titeln etwa Pokernight at the Inventory.

Aha, danke für die Tipps. Gibt es noch etwas, was ich als Neuling wissen muss?

Wie wäre es mit: Sie können in TF 2 nicht sprinten. Die Laufgeschwindigkeit hängt von

der Klasse ab und lässt sich durch bestimmte Items erhöhen. Außerdem verläuft die Startpunktwahl, wo nötig, automatisch.

Hm, geht das nicht etwas genauer?

Natürlich, aber diesen Job hat uns Valve bereits abgenommen. Per Update wurden Tutorials für die neun Klassen ins Spiel integriert. Dort bekommen Sie per Video und interaktiver Übung die Grundlagen dieser Figuren beigebracht. Für weitere Tipps und Tricks ziehen Sie unseren Guide zu Rate und dann können Sie binnen einer halben Stunde auf den Servern auf!

Super, denn spiel ich das jetzt bis nächsten Monat durch und erwarte dann neue Tipps.

Halten Sie sich an den jungen Pferden. Mittlerweile verfügt TF 2 über 49 offizielle Karten sowie Unmengen an Fan-Material. Außerdem gibt es mittlerweile 378 Erfolge zu verdienen – das sind Sie eine Weile beschäftigt. Falls Sie aber in Zukunft alten Menschenspielerhanddaten häufiger einen Besuch abstatten sollen, lassen Sie es uns wissen unter: eserbneff@proton.me

Das Über-Update – Team Fortress 2 ist jetzt Free2Play!

Einer der besten Mehrspieler-Shooter ist jetzt kostenlos spielbar. Wir verraten, was das für Sie bedeutet.

Am 24. Juni 2011 verkündete Valve völlig überraschend, dass Team Fortress 2 ab sofort „Free2Play“ sein wird. Von nun an kann also jeder, der den grandiosen Mehrspieler-Shooter noch nicht besitzt, diesen komplett herunterladen und zocken – und das völlig kostenfrei! Jetzt fragen Sie sich vielleicht: „Wo ist der Haken?“ Nun, es gibt einen, aber wirklich nur einen kleinen: In diejenigen Spieler, die sich TF2 gekauft haben, nicht zu verärgern müssen Zocker mit einem kostenlosen Account einige kleinere Einbußen in Kaufnehmen (siehe rechts). Diese sorgen jedoch für keinerlei spielerische Einschränkungen, alle Kassen, Karten und Mod können in vollem Umfang genutzt werden. Und es gibt noch eine gute Nachricht: Das Aufwerten Ihres F2P-Kontos zu einem Premium-Account ist denkbar einfach! Sie haben entweder irgendwann mal TF2 regulär gekauft oder müssen lediglich einen einzigen Kauf im Ingame-Shop tätigen. Egal zu welchem Preis! Die billigsten Gegenstände dort kosten weniger als einen Euro. Wie der Laden genau funktioniert und was Sie sonst noch wissen müssen, le-

sen Sie im Kasten unten auf dieser Seite. Die Unterschiede zwischen Kostenlos- und Premium-Account im Überblick:

• Rucksack

Spieler mit einem kostenlosen Account erhalten 50 Itemslots, während Premium-Account-Spieler 300 Slots besitzen, die auf bis zu 1.000 erweiterbar sind.

• Gegenstände

Bei F2P-Spielern beschränken sich die Gegenstände auf Standard-Items, während Premium-Spieler auch Gegenstände finden können, die das Aussehen verändern, sowie seltene Items.

• Crafting

Falls Sie einen kostenlosen Account besitzen, dann haben Sie nur begrenzten Zugriff auf die zum Crafting nötigen Baupläne.

• Tausch

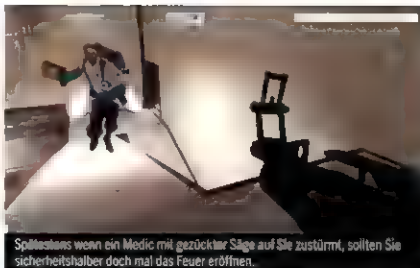
F2P-Spieler können Gegenstände nur empfangen, aber nicht aktiv tauschen.

• Geschenke

Als Gratis-Spieler können Sie nur Geschenke empfangen, aber nicht selbst welche verschicken.



Bei Team Fortress 2 geht es nicht gerade zimmerlich zu. Hier beschließen wir einen gegnerischen Heavy mit unserer Shotgun.



Spielern wie ein Medic mit gezückter Säge auf Sie zustürmt, sollten Sie sicherheitshalber doch mal das Feuer eröffnen.

Lang lebe der Kommerz – Der „Mann Co.“-Ingame-Shop

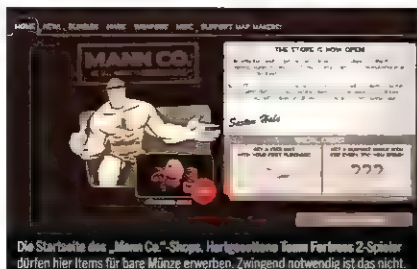
Im riesigen TF2-Store gibt es allerhand Bleispritzen, Accessoires und sonstige Gegenstände zu kaufen.

Das Wichtigste vorweg: Falls Sie nicht möchten, müssen Sie keinen einzigen Cent im TF2-Shop ausgeben. Chef-Designer Robin Walker hat in einem Interview bestätigt, dass Spieler nahezu alle Gegenstände, die es im Shop zu kaufen gibt, auch als zufällige Belohnung im Spiel erhalten oder selbst herstellen können. Und anhand unserer persönlichen Erfahrungen können wir diese Aussagen bestätigen: denn in unserer Spielzeit haben wir bereits Items im Gesamtwert von über zehn Euro zu-

fällig im Spiel erhalten. Wenn Sie aber doch gewillt sind, ein paar Ihrer hart verdienten Euros zu investieren, dann bietet Ihnen der „Mann Co.“-Store allerlei Möglichkeiten, schneller an tolle Items zu kommen. Die Preise unterscheiden sich dabei oft gewaltig und schwanken zwischen läppischen 39 Cent, die Sie für einen Hut oder eine ältere Waffe hinlegen müssen, bis hin zu 60 Euro, die der Store für ein riesiges Item-Paket verlangt. Auch wenn das zunächst nach einer Menge Geld

klingt, rechnet man die Preise der einzelnen Gegenstände im Paket hoch, würde man bei deutlich über 100 Euro landen. Alle erhältlichen Items sind übersichtlich sortiert. Sie wählen lediglich eine Kategorie wie Waffen oder Hute aus und erhalten entweder eine Gesamtübersicht oder können sich per Menüpunkt nur die Gegenstände für einzelne Klassen anzeigen lassen. Insgesamt bot der Laden zum Redaktionsschluss 127 Hute sowie 89 Waffen an, dazu kommen diverse Item-Pakete

und einige zusätzliche verbrauchbare Gegenstände mit denen Sie beispielsweise Waffen umbenennen oder anders einfärben können. Bezahlen können Sie bei Steam mittlerweile auch ohne Kreditkarte. Alle gängigen Zahlungsservices wie „Sofortüberweisung“, „PayPe“, „Click&Buy“ sowie viele weitere Anbieter werden unterstützt. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, das Geld in Ihrem „Steam Wallet“ zu hinterlegen, und können damit auch im allgemeinen Steam-Shop einkaufen.



Die Startseite des „Mann Co.“-Shops. Hiergewinnen Team Fortresses 2-Spieler dürfen hier Items für bare Münze erwerben. Zwingend notwendig ist das nicht.



Die einzelnen Shop-Kategorien sind übersichtlich sortiert. Die Preise für Gegenstände oder Item-Sets schwanken zwischen 39 Cent und 60 Euro.

Guide für Jung und Alt: Tipps und Tricks zu allen Klassen

In kaum einem anderen Titel unterscheiden sich die einzelnen Klassen und ihre Rollen im Spiel derart stark – wir helfen Anfängern durchs Dickicht und verraten Fortgeschrittenen nützliche Kniffe.



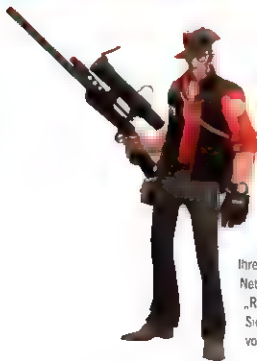
Der Heavy eignet sich perfekt für Frischlinge. Wichtig: Halten Sie Ihre Minigun mittels alternativer Feuertaste am Drehen um Anlaufzeit zu sparen. Veteranen schätzen die schwer zu schlagende Kombination Heavy plus Medic.



Als Granatenspezialist eignet sich der Demoman eher für Fortgeschrittene. Neu-Demos sollten sich auf die Haftminen konzentrieren, die sie an Kontrollpunkten platzieren und detonieren lassen. Fortgeschrittenen Spielern legen wir den Sticky-Jump ans Herz. Sprengen Sie sich mittels zweier Haftminen selbst in die Luft und an schwer erreichbare Positionen.



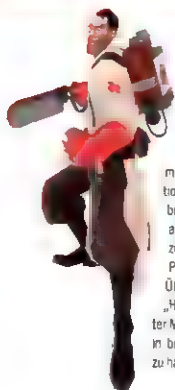
Als Engineer sollten Sie die Karten halbwegs kennen, um Materialnachschub zeitig zu liefern. Wichtig: Verriegeln Sie die Position Ihrer Geschütze oft. Profis schwören übrigens auf das Item Sentry-Flusterer, um Geschütze selbst zu steuern.



Der Sniper richtet sich an geübte Schützen. Wichtig: zu wunden Schüsse lassen sich aufladen, bleiben Sie dazu in Deckung und kommen Sie nur zum Schuss aus Ihrem Versteck heraus. Netter Bonus: Das Item „Razorback“ schützt Sie einmalig pro Leben vor einer Spy-Attacke.



Tarnung, Sabotage – der Spy eignet sich eher für Profis. Für Anfänger wichtig: Um nicht enttarnt zu werden, verhalten Sie sich in Verkleidung unauffällig. Profis setzen auf den Gegenstand „Cloak and Dagger“, der auch im Tarnmodus die Tarnenergie auffüllt, wenn Sie stehen bleiben.



Eine gute Wahl für Frischfleisch. Die sollten unter „Erweiterte Optionen“ im Hauptmenü alle Medic-Optionen aktivieren und beim Heilen darauf achten, in Deckung zu bleiben. Nächster Punkt: Laden Sie den Übercharge durch das „Heilen“ unverwundeter Mitspieler auf, um ihn in brenzliger Lage parat zu haben.

Von Goldräubern, Bombern und Rittersleut – die Spielmodi

Nach anfangs nur drei Spielmodi wuchs die Auswahl mittlerweile gewaltig an – wir stellen die Modi vor:

- **Arena:**
Dieser extrem schnelle Modus basiert auf dem Team Deathmatch-Prinzip. Nach einer Minute erscheint dabei ein Kontrollpunkt. Das Team, das diesen einnimmt oder alle Gegner ausknipst, gewinnt. Die Runden gehen fix. Neuester gibt es nicht und je nach Server sind die Duellse sehr taktisch oder schlicht chaotisch. Etwas hektisch für Einsteiger.
- **Flagge erobern:**
Statt einer Fahne geht es hier um Geheimdokumente, das Prinzip bleibt

- aber das gleiche. Zwei Teams versuchen, die gegnerischen Informationen zu mopsen und in die eigene Basis zu bringen, ohne dass die Feindtruppe das eigene Quartier leer räumt. Klassiker!
- **Kontrollpunkt:**
Wie in jeder Spielvariante treten zwei Teams gegeneinander an. Es gilt, fünf auf der Karte verteilte Punkte einzunehmen und zu halten.
- **Angriff/Verteidigung:**
Ähnliches Prinzip wie beim normalen Kontrollpunktmatch, nur dass das Angreifersteam erst zwei Punkte A und B

- und dann einen Finalpunkt C einnehmen muss, während der Gegner versucht, genau das zu verhindern. Einer der beliebtesten Modi in TF 2 aufgrund der klaren Fronten und Rollenverteilung gut für Einsteiger und Feierabendzocker geeignet.
- **King of the Hill:**
Zwei Teams prügeln sich um einen zentralen Punkt und versuchen jeweils, diesen drei Minuten lang zu halten. Sobald das andere Team den Standort einnimmt, bleibt die Uhr stehen, bis der Zielpunkt zurückerobert wurde.
- **Frachtbeförderung:**
Team Blau schiebt einen mit Sprengstoff beladenen Wagen in die Basis von Team Rot, welches die Angreifer natürlich aufhalten muss.
- **Frachttrennen:**
Erneut gilt es, explosive Karren zu schieben – allerdings rackert sich hier Team Blau an einem ab und Rot auch. Es muss also sowohl verteidigt als auch attackiert werden. Nur für fortgeschrittene Spieler oder eingespielte Teams zu empfehlen.

- **Terrorismuskontrolle:**
Zwei Teams streiten sich um sechs Punkte der Karte, die für ganze Zonen stehen. So lange, bis ein Team die ganze Karte beherrscht. Prinzipiell dem Kontrollpunkt-Modus sehr ähnlich, wird zudem kaum mehr gespielt.
- **Multiplayer-Modus:**
Funktioniert genauso wie Angriff/Verteidigung – allerdings und ausschließlich auf der Burgkarte Degroot Keep und mit speziellem, mittelalterlichem Waffenarsenal, also ohne Schusswaffen.
- **Highlander-Modus:**
Diese Option lässt sich auf jeden Spielmodus anwenden und begrenzt die Spielerzahl auf neun pro Team, wobei jede Klasse in einer Mannschaft nur ein Mal vorkommen darf.
- **Community-Modifikationen:**
Die fleißige TF2-Gemeinde baute nicht nur zahlreiche Karten, sondern auch einige teils sehr coole Mods. Die populärste heißt **Zombie Fortress** und ähnelt **Left 4 Dead**. Ein Team aus Zombies versucht, jeden aus der Mannschaft der Überlebenden zu infizieren.



Für den Mittelaltermodus gibt es spezielle Gegenstände, ohne Schwerter und Äxte. Eine witzige Abwechslung zum TF2-Alltag, aber sehr konfus und hektisch.

Team Fortress 2 hat sich verändert – unsere Meinung auch?

Was hat sich getan im Hause Valve? Wir vergleichen Ursprungstest und Ist-Zustand von TF2.

• **Dünnes Kartenpaket:** Team Fortress 2 startete mit drei Spielkarten. Heute hat das Spiel über 40 Karten. Das ist ein großer Zuwachs, aber TF2 stockte auf 8 Modi, 49 Karten!

• **Chaos auf öffentlichen Servern:** Generell fördern das Punktesystem und Klassenbalancing zwar das Teamspiel, doch das Gelingen hängt letztendlich stark vom Spielmodus und Server ab. Wer Chaos sucht, wird es noch finden.

• **Das Spektakel wird mich monatelang an den Bildschirm fesseln:** Die Karten sind so vielfältig, dass man sie nie alle gesehen hat. Das ist ein großer Pluspunkt, aber auch ein Minus, da man praktisch jeden verbrachte Dutzende Stunden mit TF2.

• **Die Fangemeinde produziert fleißig Kartennachschub:** Oh ja! Die genaue Zahl an Karten lässt sich nicht ermitteln, geht aber in die Tausende. Obendrein gibt es eigene Spielmodi: etwa **Zombie Fortress**, **Saxon Hate** und **Dodgeball**.

• **Sound 88%:** Dem Klang schadet das Alter meist wenig. Die Soundeffekte sind noch heute aktuell und hören sich noch heute an.

• **Eine potente Gegenbewegung zum Realismus-Wahn:** Da war der Wunsch Vater des Gedankens. So brillant und erfolgreich Team Fortress 2 auch läuft mit **Modern Warfare**, **Battlefield**, **Homefront** und Co. hält der Realismuswahn an.

JÜRGEN KRAUSS



Dieser bemerkenswerte Titel ist nicht nur quetschbunt, sondern auch schräg – und darauf steht ich total. Was mich weniger antont: das dünne Kartenpaket und dass die von der Klassenvielfalt suggerierte Spielvielfalt gerade auf öffentlichen Servern kaum spürbar ist. Immerhin finden sich so auch Einsteiger schnell zurecht. Das farbenfrohe Spektakel wird mich mit Sicherheit noch monatelang an dem Bildschirm fesseln – vor allem, weil die Fangemeinde derzeit schon fleißig Kartennachschub produziert.

PREIS/LEISTUNG	76%
GRAFIK	92%
SOUND	88%
STEUERUNG	67%
EINZELSPIELER	–
NETZWERK/VERBUNDUNG	100%
Wenig taktische Tiefe	– 5%
Geschütze einen Tick zu stark	– 3%
Kaum Hilfen für Einsteiger	– 2%
Server-Browser hakt manchmal	– 2%

SEHR GUT

Bunt, schrill, witzig – endlich eine potente Gegenbewegung zum Realismus-Wahn.

88% MEHRSPIELER

• **Jürgen Krauss:** Damals noch jung, dynamisch, motiviert, sympathisch und freier Mitarbeiter. Von all diesen Adjektiven hat eigentlich keines dem Zahn der Zeit widerstanden. Aber ihm gelang als festem Redakteur der Aufstieg zum Lesebriefkopf.

• **Immerhin finden sich auch Einsteiger schnell zurecht:** Na, das können wir ja nicht mehr ablesen. Das ist ein großer Pluspunkt, aber auch ein Minus, da man praktisch jeden verbrachte Dutzende Stunden mit TF2.

• **Preis/Leistung – 76%:** Damals der größte Kritikpunkt, heute weniger Pro-Faktor. Umfang und Leistung sind mittlerweile eine Wucht, der Preis sank soeben auf 0 Euro – BÄM!

• **Grafik – 92%:** Ganz so hoch läge die Wertung heute nicht. Die Grafik ist immer noch sehr gut, aber die meisten Spieler haben sie nie gesehen. Das ist ein großer Pluspunkt, aber auch ein Minus, da man praktisch jeden verbrachte Dutzende Stunden mit TF2.

• **Kritikpunkte:** Der Standard-Serverbrowser für Valve-Titel läuft mittlerweile wie geschmiert. Das Balancing wurde verbessert und gehört heute zum Besten, was es online gibt. Und selbst die Einsteigerhilfen lieferte Valve nach Top!

• **Sehr gut – 88%:** Spielerisch verdient Team Fortress 2 einen Wertungsschub. Die Karte ist so vielfältig, dass man sie nie alle gesehen hat. Das ist ein großer Pluspunkt, aber auch ein Minus, da man praktisch jeden verbrachte Dutzende Stunden mit TF2.

MOST WANTED

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir verraten Ihnen, worauf die Welt wartet – und was es dazu Neues gibt

Unsere Most-Wanted

HOLZGANG FISCHER – KINGDOMS OF AMALUR



Einer meiner absoluten Messe-Hits. Der Mix aus God of War, Diablo und Oblivion sieht toll aus, wirkt herrlich komplex und äußerst kurzweilig. Haben jetzt!

PATRICK SCHMIDT – NBA 2K12



Nach dem Meisterchaftsinne von Dirk Nowitzki und den Mavericks spricht sich wieder ganz viel NBA 2K11. Aber langsam ist es Zeit für den Nachfolger.

JÜRGEN KRAUSS – FRY CRY 3



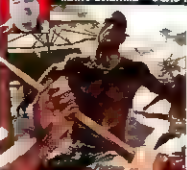
Eine Insel voller Psychos? Da will ich Urlaub machen! Strand, Meer, tief-sinnige Gespräche bei Sonnenuntergang, Lagerfeuer, Feuer? Feuer! Muahahahaha!

CWA. SCHUSTER – RED DEAD REDEMPTION



Letzten Monat wünschte ich mir an dieser Stelle LA Noire für den PC und prompt wurde die Portierung angekündigt. Probieren wir das doch gleich noch mal.

MARC BREHME – DEAD ISLAND



Gerade noch mit dem Trailer beim Cannes Lions Festival of Creativity einen Award abgestaubt und bald im Laden. In Island. Gut, dass ich da Urlaub machen will.

1 Battlefield 3

Entwickler: Digital Dialects CE | Genre: Ego-Shooter | Termin: 27. Oktober 2011



Seit der E3 überschüttet uns EA mit Meldungen der Marke „Ex-Spezialeinheiten helfen Entwicklern für mehr Realismus“. Blablabla, schon hundert Mal gehört. Zwischen all dem PR-Geblubber rutschte einem DICE-Mitarbeiter jedoch raus, dass BF3 einen Koop-Modus mit zehn Karten enthalte, zugeschnitten auf zwei Spieler. Sehr interessant.

2 The Elder Scrolls 5: Skyrim

Entwickler: Bethesda Softworks | Genre: Rollenspiel | Termin: 11. November 2011



Bonus-Karten für Vorbesteller sind mittlerweile gang und gäbe. Statt eines ellenlangen Download-Codes legt besagte Karte bei Skyrim aber in Form einer schicken, auf Stoff gedruckten Karte der Spielwelt vor. Wer den Titel im Laden kauft, bekommt die Orientierungshilfe zwar ebenfalls, dann aber auf schnödem Papier.

3 Star Wars: The Old Republic

Entwickler: Bioware | Genre: Rollenspiel | Termin: Winter 2011



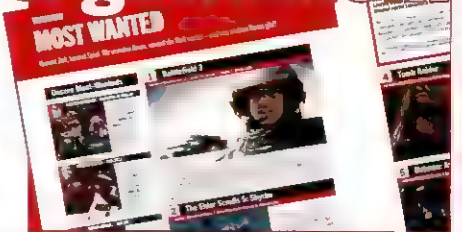
Langsam wird's ernst, Biowares erste MMO-Produktion biegt in die Kniegerade ein. Derzeit dehnt Bioware die geschlossene Beta-Phase aus, bis es im Sommer zu einem großen Server-Sturm kommen soll. Die finale Veröffentlichung ist fest für 2011 geplant, als Startmonat kursiert der November. Möge die Macht mit uns sein!

Mitmachen & gewinnen!

Dreckig, blutig und episch, mit einem Schuss Nacktheit. Letzten Monat gab's mit diesen Worten Hexer Geralt – diesmal wartet tatsächlich der Duke auf Sie!

Wir verlosen drei Exemplare des Ego-Shooters der nach 14-jähriger Odyssee mittlerweile in den Läden und in aller Munde ist. Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.paction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft“. Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage. Viel Glück!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen: die Gewinnberechtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEE MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



4 Tomb Raider



Tomb Raider gehört definitiv zu den großen Gewinnern der E3 2011. Eine Kleinigkeit trübt unsere Vorfreude aber: Square Enix gab bekannt, dass in Zukunft keine realen Models mehr zu Werbezwecken als Lara Croft herumturnen werden. Na, zum Glück sieht die Pixel-Lara mittlerweile selbst zum Anbeißen aus.

7 Hitman 5: Absolution



8 Rage



5 Batman: Arkham City

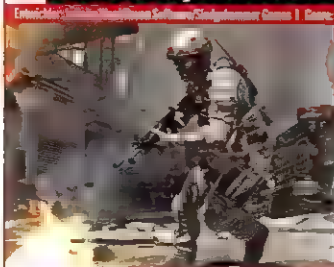


Als wäre Arkham Asylum nicht schon ein brillantes Spiel, setzt Rocksteady mit dem Nachfolger noch einen drauf: Nun haben die Briten bekannt, dass Sie etwa zehn Prozent der Saisonkampagne als sexy Catwoman bestreiten, während Vorbesteller extra Herausforderungsniveaus für den Bonus-Charakter Robin bekommen. Irre!

9 Bioshock: Infinite



6 Call of Duty: Modern Warfare 3

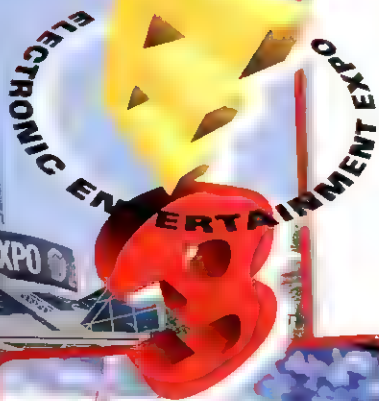


In Sachen Kritiker-Begeristerung, Fan-Euphorie und Vorfreude hängt Battlefield 3 Call of Duty locker ab. Bei den tatsächlichen Vorbestellungen bricht Modern Warfare 3 aber erneut Rekorde. Sie sehen also: Das Herbstduell wird spannend! Zumal Activision verkündete, man habe noch längst nicht alle Features enthüllt.

10 Risen 2: Dark Waters



Jedes Jahr ist das Los Angeles Convention Center drei Tage lang Anlaufpunkt von Spiele-Journalisten aus der ganzen Welt. Wir waren für Sie vor Ort.



Electronic Entertainment Expo 2011

Amtliches Messergebnis

Wie jedes Jahr reisten wackere PC ACTION-Redakteure nach Los Angeles, um für Sie die heißesten Spiele zu finden.

Text: Jürgen Krauß/Sebastian Weber

Alle Jahre wieder bricht im Juni ein Rude PC ACTION-Redakteure gen Los Angeles auf, um sich auf der E3 den Istzustand fast aller relevanter, sich in Entwicklung befindlicher Spiele anzusehen. Dabei sprangen uns nicht nur an jeder Ecke leicht bekleidete Damen, sondern auch Trends und Überraschungen ins Auge. Die auffälligste Technikinnovation war aber gar nicht erst zu sehen: Wo vergangenes Jahr noch nahezu jeder Hersteller mit 3D-

Features warb, kamen 2011 nur einige wenige Konsolenhersteller mit mehr als zwei Dimensionen um die Ecke – und selbst dort war das eher Randthema. Wo wir gerade beim Thema Konsolenhersteller sind: Deren kompakte Spielmaschinen scheinen von Jahr zu Jahr immer relevanter zu werden. Bei fast allen Präsentationen kommen mittlerweile Konsolen zum Einsatz, einzige auffällige Ausnahme in diesem Jahr: Beim Battle-

field 3-Hands-on drückte man uns Maus und Tastatur in die Hand. Was außerdem fehlte, waren echte Highlights, also Themen und Events, von denen alle sprechen. Da gab es 2011 kaum etwas – und trotzdem werden wir 2012 selbstverständlich gerne wieder hinfliegen.

Bestes Presse-Event:
Für das neue
Minecraft-Monolithen
stand ein Hydraschraubflugzeug an!



FAQ

Wann fand die E3 2011 statt?
Die wichtigste Spielmesse der Welt fand vom 7. bis zum 9. Juni im Los Angeles Convention Center statt.

Wie viele News haben die E3 besucht?
46.800 Menschen, ein wenig mehr als im Vorjahr. Über 200 Aussteller zeigten ihre

Produkte und Spiele auf über 35.000 Monitoren und Fernsehern.

Was gab es auf der E3 2011 zu sehen?
Jede Menge Games zum Anzocken und noch viel mehr. Traurige Ausnahme: Spannenden Titelbrauche man allerdings Termine bei den Publisher. Denn die

wurden nur hinter verschlossenen Türen gezeigt!

Geil, eine Spielmesse. Wie kommt da rein?
Die E3 ist eine Fachmesse. Das bedeutet, dass neben Ausstellern nur Presse und Mitarbeiter aus Handel und Spielindustrie zugelassen sind, die sich vorher ange-

meldet haben. Eine Karte für alle drei Tage kostet 500 Dollar. Pressevertreter zahlen nichts! Die Gamescom in Köln 18. bis 21. August ist dagegen eine Publikumsmesse.

Wann ist die E3 im kommenden Jahr?
Am 5. bis 7. Juni 2012, wieder in L.A., wieder mit einer PC ACTION-Mannschaft vor Ort.

Unsof überzeuge
uns mit der besten
Presskonferenz!

Vorgangenes
Jahr setzte THQ
für Homefront
auf Militärprä-
senz, in diesem
Jahr zog World of
Tanks nach.

Physik-Engineer Tim Scheiter
war für spontane Fotos zu haben.

Neben leichtbekleideten Damen als Hostessen
gab es auch verrückte Kostüme wie diese hier.

Nicht nur die neuesten Spiele waren auf der Messe zu sehen,
sondern auch eine Fülle von Merchandise wie diese hier.

Am Stand von Del-
var: San Francisco
gab es das Auto
aus dem Spiel zu
bestaunen.

Für Payday: The Heist, einen Mehrspieler-Shooter,
trug das Standpersonal die Masken aus dem Spiel.

L.A. im Ausnahmezustand: Die großen Publisher tapazieren
die gesamte Stadt mit riesiger Werbung – hier für Skyrim.

Die Top-Spiele unserer E3-Crew



1. The Elder Scrolls 5: Skyrim

WOLFGANG MEINT:
Der letzte Terrin auf der Welt.
Ein fantastisches Spiel, das ich
Fett, fette, Skyrim!

2. Battlefield 3
3. Mass Effect 3
4. Call of Duty: Modern Warfare 3
5. Kingdoms of Amalur: Reckoning



1. Far Cry 3

JÜRGEN MEINT:
Ein fantastisches Spiel, das ich
terwelt – mit meiner ich annehmen
das beste virtuelle Feuer aller Zeiten!

2. Battlefield 3
3. Hitman: Absolution
4. Xcom
5. Driver: San Francisco



1. Hitman: Absolution

ROBERT MEINT:
Hitman! Was für eine
Welt! Was für eine Geschichte! Das
hat mich wirklich beeindruckt.

2. Far Cry 3
3. Battlefield 3
4. Call of Duty: Modern Warfare 3
5. Star Wars: The Old Republic



1. Hitman: Absolution

SEBASTIAN MEINT:
Ein fantastisches Spiel, das ich
wichtigste Ereignis, was ich
schritt seit dem letzten Teil!

2. Tomb Raider
3. Battlefield 3
4. The Elder Scrolls 5: Skyrim
5. Call of Duty: Modern Warfare 3

Der E3-Auftritt von Microsoft, Nintendo und Sony



Blick über den Tellerrand

Wir verraten Ihnen, was die Konsolen-Hersteller auf der E3 2011 veranstalteten.

Vor allem die PlayStation 3 und die Xbox 360 sind aufgrund der Parallelentwicklung der Spiele seit Jahren auf Augenhöhe mit dem

PC. Deshalb verraten wir Ihnen, über was sich die Konsoleros auf der E3 2011 freuten. Es gab neue Hardware, neue Spiele – die exklusiv

für manche Plattform erscheinen und immer wieder PC-Spieler neidisch machen. Doch das Wichtigste war ohne Frage: N-

tendo trägt die Wii zu Grabe und zieht mit den anderen Herstellern gleich – sowohl in Sachen Grafik als auch beim Spieleangebot!

Nintendo: Wii trifft iPad – und das in HD-Grafik!

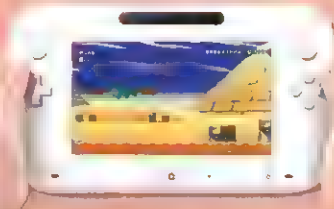
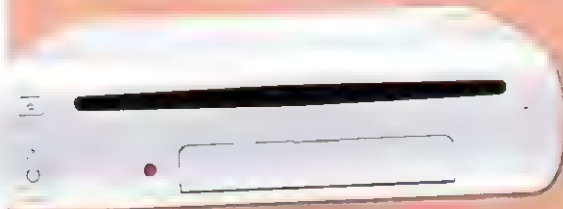
Nintendos Pressekonferenz am Dienstagmorgen begann herzerwärmend. Ein Orchester spielte live bekannte Zelda-Melodien, das 25-jährige Jubiläum der Serie wurde ordentlich gefeiert. Danach folgte eine Handvoll toller Titel für Nintendos 3D-Hardcore 3DS. Der große Hit der Pressekonferenz war jedoch die Enthüllung von Wii U, Nintendos neuer HD-Konsole. Deren Controller hat Bewegungssensoren, ein 6,2-Zoll-Display und ein Multitouchpad. Endlich ist Nintendo im HD-Zeitalter angekommen und bietet 1080p-Auflösung mit 60 Bildern pro Sekunde. Echte Spiele – bereits angekündigt: Metro 2033 und Aliens: Colonial Marines – wurden uns

leider noch nicht gezeigt, wohl aber viele kreative Anwendungsideen in Form von Demo-Prototypen. So wird es etwa möglich sein, das Spieleschehen vom TV-Bildschirm auf den Controller zu streamen. Oder man zockt simple Brett- und Mikro-Spiele nur auf dem Controller. Oder das Interface des Spiels wandert auf den Controller. Das Teil hat auch großes Mehrspieler-Potenzial. Denn während bis zu vier Spieler ganz normal mit der Wii-Fernbedienung zocken (die Konsole ist abwärts-kompatibel!) kann ein weiterer Spieler den neuen Controller in der Hand halten und hat mehr Informationen und spielerische Möglichkeiten als der Rest.



SEBASTIAN MEINT

Schattenwelt: Obwohl Nintendo mal wieder seinem Ruf „ganz leicht“ gegenwärtig, habe ich das Gefühl, dass die Wii U eine kleine Revolution darstellt. Man darf sich vorstellen, dass man auf einem sehr eleganten Controller, der wie ein iPad aussieht, spielen und das Spiel auf der Konsole in HD-Grafik auf dem TV-Bildschirm sehen kann. Das ist ein großer Schritt nach vorne. Denken Sie an den Dungeons & Dragons, bei dem ein Spieler die Kontrolle über das Ganze übernimmt, während sich seine Mitspieler um die Feinde kümmern. Das ist ein sehr interessantes Konzept, das ich sehr gerne spielen würde. Ich hoffe, dass Nintendo es auch, dieses Potenzial richtig zu nutzen."

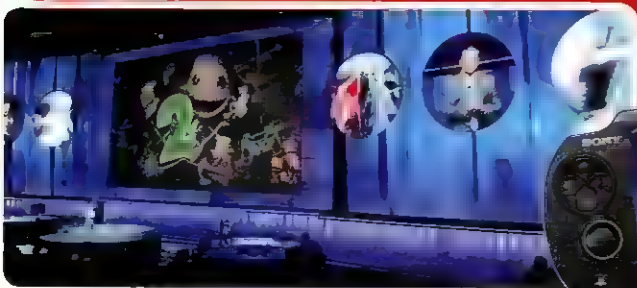


Sony: Neue Hardware, exklusive Spiele – so stellt man sich ein Line-up vor!

Die PlayStation 3 ist die erste Konsole, die das Spiel "The Last of Us" bringt. Das Spiel ist ein Action-Adventure, das von Naughty Dog entwickelt wurde. Es handelt sich um ein Survival-Horror-Spiel, das die Geschichte von Joel und Ellie erzählt. Das Spiel ist für die PlayStation 3 und die PlayStation 4 verfügbar. Der Preis beträgt 29,99 Euro.

Kleines Wunderwerk der Technik
Das gleichnamige Wii U-Konzept wurde zu einem Preis von 249 Euro angekündigt und enthält bereits

Die PlayStation 3 ist die erste Konsole, die das Spiel "The Last of Us" bringt. Das Spiel ist ein Action-Adventure, das von Naughty Dog entwickelt wurde. Es handelt sich um ein Survival-Horror-Spiel, das die Geschichte von Joel und Ellie erzählt. Das Spiel ist für die PlayStation 3 und die PlayStation 4 verfügbar. Der Preis beträgt 29,99 Euro.



Microsoft: Enttäuschend wenig Eigenes, dafür viel Kinect

Am Montagmorgen, einen Tag vor Messebeginn, legte Microsoft mit der ersten E3-Pressekonferenz des Jahres vor. Und nach einer Stunde schon die Gewissheit. So richtig spannend war das nicht. Denn für die Xbox 360 wurden nur die üblichen Verdächtigen gezeigt: Forza 4, Gears of War 3 und dazu ein Teaser zu Halo 4. Die besten Präsentationen auf Microsofts Show waren ausgerechnet Multiplattform-Titel: Modern Warfare 3 und Tomb Raider. Immerhin kündigte man jede Menge interessanter Multimedia-Features (YouTube, Bing Suche, Voice-Kommandos zur Konsolensteuerung via Kinect-Hardware) sowie Live-Fernsehen via Xbox 360 an. Jedoch kommen nur US-Spieler in den Genuss dieser neuen Techno-

logien. Danach folgte ein langer Regen an Kinect-Titeln (unter anderem Cryteks neuer Titel Ryse). Die sechsten Spiele für Microsofts controllerlose Bewegungssteuerung konnten uns nicht begeistern.



WOLFGANG MEINT

„Aus Sicht eines PC-Spielers war der Messeauftritt von Microsoft wieder ein bisschen Resistent-tauschung. Keinen einzigen neuen PC-Titel kündigte der Software-Gigant an. Xbox-Spieler dürften den E3-Auftritt mit gemischten Gefühlen sehen. Microsoft hat zwar ein paar außergewöhnlich gute Games für Hardcore-Zocker im Portfolio bewegt sich insgesamt aber immer mehr in Richtung Casual-Games für Kinect. Für mich klar: der schwächste Messeauftritt unter den drei großen Konsolenherstellern.“



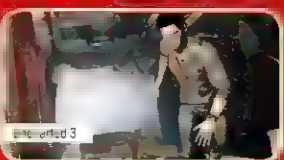
... und die Xbox 360. Die Kinect-Hardware ist ein Sensor, der die Bewegungen des Spielers erkennt und diese in die Spielwelt überträgt. Mit der Kinect kann man also ohne Controller spielen. Microsoft hat die Kinect als eine der wichtigsten Neuerungen der Xbox 360 vorgestellt. Die Kinect ist ein Sensor, der die Bewegungen des Spielers erkennt und diese in die Spielwelt überträgt. Mit der Kinect kann man also ohne Controller spielen. Microsoft hat die Kinect als eine der wichtigsten Neuerungen der Xbox 360 vorgestellt.

... und die Xbox 360. Die Kinect-Hardware ist ein Sensor, der die Bewegungen des Spielers erkennt und diese in die Spielwelt überträgt. Mit der Kinect kann man also ohne Controller spielen. Microsoft hat die Kinect als eine der wichtigsten Neuerungen der Xbox 360 vorgestellt. Die Kinect ist ein Sensor, der die Bewegungen des Spielers erkennt und diese in die Spielwelt überträgt. Mit der Kinect kann man also ohne Controller spielen. Microsoft hat die Kinect als eine der wichtigsten Neuerungen der Xbox 360 vorgestellt.



SEBASTIAN SCHMITT

„Zurück bleibt immer noch die Frage, ob die Kinect wirklich eine Revolution ist. Ich finde, sie ist es nicht. Sie ist nur eine weitere Möglichkeit, wie man spielen kann. Die Kinect ist ein Sensor, der die Bewegungen des Spielers erkennt und diese in die Spielwelt überträgt. Mit der Kinect kann man also ohne Controller spielen. Microsoft hat die Kinect als eine der wichtigsten Neuerungen der Xbox 360 vorgestellt.“





E3: Die Babes

Die Messe in Ausschnitten

Wir haben es getan! Wir haben die heißesten Messebabes der E3 aufgespürt und abgelichtet – und präsentieren nun stolz unsere Beute!

Text: Sebastian Stange

FAQ

Momentchen mal, das geht mir viel zu schnell! Eben lese ich noch über Konsolen und jetzt das?
 Jepp! Und das vermittelt auch prima das authentische E3-Feeling. Als Redakteur wankt man da gerne mal aus einer Informa-tion in 30 Minuten-Präsentation aus und direkt in die Arme solcher Schönheiten!

Sind wir Zucker echt so einfach zu ködern? Ich schäme mich fast ein wenig fremd! Merke: der gemeine Zuckerwerk als E3-Besucher ja gar nicht zu lassen! Bei den Babes geht es einfach ums Prinzip und die lieb gewonnene Tradition: Spiel mit hübschen Mädels zugarnieren und habes jedenfalls nicht gestört. Im Gegenteil:

Kannten sich die Damen wenigstens mit Spielen und Hardware aus?
 Nein! und wir müssen gerade ein wenig lachen: Was für eine alberne Vorstellung!
Irgendwelche denkwürdigen Momente?
 Nicht wirklich. Nun, Kollege Stange wurde mehrmals für einen Schritten gehalten.

Tja und was soll ich jetzt mit dieser Doppel-seite anfangen? Derart gut aussehende Mädchen machen mich nervös!
 Oh je! Nun einfach mal Tür aufspannen, be-queime Kamotten anziehen und die Dop-pelseite wirken lassen. Einfach mal der Fantasie freien Lauf lassen. Na bewegt sich schon was?





Screen-Info

Leider gibt es bisher nur fünf offizielle Bilder zu Far Cry 3. Deshalb haben wir uns mit modernster Technik beholfen und einige Screenshots aus dem aktuellen Trailer angefertigt. Hach, sind wir gut!

Irrland ist eine Insel!

Erholende Ferien auf der Insel? Vergessen Sie's! Hier wird geballert!

Hey, ein neues Far Cry. Wo kommt das denn aus einmal her?

Überraschend stimmt's? Natürlich gab es schon im Vorfeld Gerüchte, dass Ubisoft ein neues Far Cry machen würde. Aber bis zuletzt haben die Entwickler dichtgehalten und die Bombe erst auf der Spielermesse E3 in Los Angeles platzen lassen. Far Cry 3 kommt und wir freuen uns gemeinsam mit Ihnen auf spannende Überlebenskämpfe im dichten Dschungel eines tropischen Paradieses. Es wäre echt seltsam gewesen, wenn Ubisoft diese Lizenz nicht weiter genutzt hätte.

Erinnere ich mich richtig oder spielte der vorherige Teil nicht in Afrika?

Stimmt. Das Markenzeichen von Far Cry 2 waren staubtrockene, weite Savannen und eine ziemlich coole Feuermechanik, mit der Spieler die halbe Spielwelt abtackeln konnten. Doch jetzt sind die Entwickler wieder zum Südseethema zurückgekehrt und schicken den Helden auf für Fans bekanntes Terrain. Das Ursprungs-Far Cry und Cryteks unofficialer Nachfolger Crysis spielten ja beide auf einer hübschen Insel. Eine Rückkehr zu diesem Schauplatz ist somit logisch,

und warum genau es dieses Mal? Mutanten, böse Asiaten, Außerirdische?

Nein, nichts dergleichen: Jason Brody, der Held (und augenscheinlich Fotograf), ist auf einer einsamen Insel gestrandet und auf der Suche nach seiner Freundin. Das Eiland wird nicht nur von jeder Menge Zivilisten bevölkert, sondern auch von einem Haufen durchgeknallter Piraten, die allesamt einen an der Waffe zu haben scheinen. Im Hintergrund gibt es noch ein düsteres Geheimnis: das der Spieler lüften muss. Far Cry 3 bleibt aber weitestgehend realistisch.

21
FAQ

Dreier gibt Mavis recht! Vass: Er ist verrückt. Vollkommen durchgeknallt. Und er hat Sie in seiner Gewalt. Uh, oh!



Nett, oder? Da zeigt Ihnen der lustige Kerl oben mit dem Finger, wo Sie mit dem Lesen anfangen sollten. Ein angenehmer Zeitgenosse, hilfreich und zuvorkommend, gerade für Leser mit Seh-schwäche. Auch wenn das jetzt so wirkt, als würde dieser Typ in seiner Freizeit gebrechlichen Omis über die Straße helfen, würden wir dem durchgeknallten Grinsenbar keinen Schritt zu nahe kommen. Mit ihm ist nämlich gar nicht gut Kirschen essen: Er ist so verrückt, dass Lady Gaga dagegen wie eine fromme Chorsängerin wirkt. Wirklich, vollkommen abgedreht, der Typ. Ihn begegnen Sie in Ubisofts nächstem großen Shooter, *Far Cry 3*. Zwangsjacken bereithalten!

Der spinnt doch!

Vass heißt der Irkosenfursur-träger, von dem hier die Rede ist. Er hält dem Helden Jason Brody eine lange, einschüchternde Rede über die Definition von Wahnsinn. Dabei grinst er, rollt mit den Augen, flüchtelt mit den

Armen – und beginnt seine Rede erneut, wiederholt immer wieder sein Geschwafel. Brody selbst kann sich nicht mal die Ohren zuhalten. Seine Hände sind gefesselt, der Strick an einem dicken Stein befestigt. Von einer Sekunde auf die andere tickt Vass endgültig aus, schreit Jason an und wirft den Helden samt Stein von einer Klippe. Jason fällt ins Wasser, der Stein zieht ihn unaufhaltsam in die Tiefe, dort, wo andere an Steinen gebundene Personen erschreckend ruhig in der Strömung treiben.

Eine Insel mit zwei Bergen

Das Abenteuer von Jason Brody, so viel wissen wir nach einer tollen Präsentation von *Far Cry 3* auf der Spielemesse E3 in Los Angeles, ist an dieser Stelle noch nicht vorbei, sondern startet gerade erst richtig durch. Doch mit ihrem adrenalingetriebenen Einstieg wollen die Entwickler von der ersten Sekunde an klarmachen, worum es im dritten Teil der Shooter-Reihe geht: Nämlich ver-



Aus sicherer Deckung heraus kann Jason seine Waffe über die Karle wuchten und ungezielte Salven auf die Gegner entladen. Das nennt sich Deckungssystem.



Die Inselwelt von *Far Cry 3* sieht wunderschön aus und lädt zum Entdecken ein. Die Entwickler wollen Sie dafür belohnen, dass Sie die Umgebung erforschen.



Auf der abgeschiedenen Insel ist totale Anarchie ausgebrochen. Banden plündern und morden nach Belieben.

verrückte Kette auf einer einsamen Insel, denen einfach alles zuzutrauen ist. Vaas, das erfahren wir, ist nicht mal der Schlimmste der Gangster, mit denen Sie es zu tun bekommen. Er ist gerade mal ein kleinerer Scherz, ein Handlanger, der die Drecksarbeit für die wahren Bosse erledigt. Und die ist in der Tat dreckig und grausig: Systematisch schlachten Vaas und seine Männer Zivilisten auf der Insel ab und verprügeln, quälen und schikanieren sie mit einer Freude, dass dem Zuschauer Angst und Bange wird. Verrückt,

durchgeknallt und unberechenbar sind sie allesamt. Und mitten in diesen brutalen Ausbruch von Anarchie und Chaos platzt Jason Brody hinein. Er ist auf dieser kleinen Insel gestrandet, nachdem sein Boot den Geist aufgegeben hat. Seine einzige Waffe ist ein Fotoapparat, mit dem er wie durch ein Fernglas die Grausamkeiten der Gangster beobachten kann. Einfach wegrennen kann er nicht (wäre auch doof in einem Action-Spiel), denn seine Freundin ist verschwunden. Und die sucht Jason jetzt. Gut, das ist für

eine glaubwürdige Geschichte recht dünn und belanglos, doch zum einen wollten die Entwickler bisher noch nicht mehr über die Hintergründe verraten, zum anderen sollte klar sein, dass hinter all dem Chaos und dem Wahnsinn etwas Größeres, Böses steckt. Im Ursprung-Far Cry war das noch ein durchgeknallter Doktor, der Experimente mit mutierten Wesen durchführte. Mal sehen, was uns dieses Mal neben (dem ohnehin schon anstimmföndenden) Vaas auf der tropischen Insel erwartet. Klar ist: Far Cry 3 kehrt zu

seinen Wurzeln zurück, verfrachtet das Geschehen wieder auf ein Inselparadies und kehrt damit der Savanne aus Teil 2 den Rücken. Dem Far Cry-Grundprinzip bleiben die Entwickler aber konsequent treu:

«Ach, mach doch, was du willst!» Die Entwickler, allen voran den sympathisch-verrückte Jason VandenBerge, haben uns versichert, dass die Freiheit des Handelns, die wir bisher in jedem Far Cry-Teil erleben durften, auch im dritten Teil weder für jede

Die Geschichte der Serie



Far Cry (1994)

Das Debütwerk von Crytek war ein Weiterfolg und katapultierte die Frankfurter Firma an die Entwickler-Weltspitze.



Far Cry 2 (2006)

Ein spannendes Setting (Afrika) und ein heißes Feuer-Feature machten den Shooter zum Hit. Entwickler war allerdings Ubisoft.

Konsole-Umsetzungen

Ubisoft brachte diverse Ableger für Konsolen heraus, etwa Far Cry Instincts, das Add-on Far Cry Instincts: Evolution und Far Cry: Vengeance für die Wii-Konsole von Nintendo. Entwickler war auch hier Ubisoft. Crytek entwickelte 2007 seinen eigenen Ableger der Serie namens Crysis.



Der unsägliche Film

Auch wenn wir ihn am liebsten unterschweigen würden: Es gab einen Far Cry-Film. Mit Til Schweiger in der Hauptrolle! Und Udo Kier als Dr. Krieger! Und Ralf Möller! Unfassbar! Regie führte – na klar – Uwe Boll, Meister der billigsten Videospiel-Adaptionen. Ein Graus!

Im Gespräch mit Jason VandenBerge



Jason VandenBerge ist der Chef der Story-Abteilung bei Ubisoft.

Ein cooles Spiel, ein cooler Typ: Jason ist so durchgeknallt, wie er aussieht. Wir haben ihn sofort ins Herz geschlossen.

PC ACTION: Also Jason, wer ist Jason Brody?

„Wer das ist? Er ist der Held. Jason Brody ist ein ganz normaler Typ, der scheinbar auf Gefahr steht. Er hat eine Kamera, das wissen wir bereits von ihm. Und so sollte es doch einfach sein, eine und eins zusammenzuzählen, oder? Wir sprechen aber noch nicht allzu viel über Jason. Aber eines der wichtigsten Dinge eines Far Cry-Spieles ist, dass der Held direkt am Anfang eine AK-47 bekommt und damit auf die Gegner zu stürmt!“

PC ACTION: Okay, und er hatte eine Freundin?

„Ja! Glücklicher Bastard.“

PC ACTION: Wie offen ist die Spielwelt denn nun wirklich?

„So offen, wie ihr es gesehen habt. Wir nutzen dieselbe Technologie wie in Far Cry 2. Wir haben uns davon inspirieren lassen. Sie ist aber nicht so offen. Denn der größte Fehler von Open-World-

Spiele ist es, einen Typen mitten im Nirgendwo abzusetzen, ohne Waffe, ohne allies. Deswegen fangen wir behutsam an, in einer etwas kleineren Umgebung. Wir geben dem Spieler langsam, aber sicher immer mehr Freiheiten und sagen ihm: „Jetzt kannst du das machen, jetzt kannst du dahin, jetzt kannst du dorthin.“ Das ist der beste Weg. Definitiv.“

PC ACTION: Und wie wollt ihr die intensive Erzählweise, die wir in der E3-Demo gesehen haben, beibehalten?

„Das ist recht einfach. Wenn du eine neue Quest abholst, ist es zuerst recht linear und intensiv. Und danach wird der Spieler in die offene Welt geschickt. Dann kann er tun und lassen, was er will. Du sagst ihm durch einen Charakter „Hey, komm her! und dann mach's „Bang! Die Mission, die ihr gesehen habt, ist recht linear, linearer als die nachfolgenden Missionen. Aber schon im Kampf hatte man alle Freiheiten, die man aus Far Cry gewohnt ist. In den superintensiven Momenten, wo wir den Konflikt mit den Verrückten darstellen, müssen wir etwas von der Freiheit wegnehmen.“

PC ACTION: Wird es noch mehr Verrückte wie Vaas geben?

„Oooh! Die Insel ist voll von Verrückten! Sie befindet sich weit weg von der nächsten Zivilisation, man kann

also nicht mal eben den Notruf wählen und um Hilfe bitten. In dieser Umgebung werden Menschen eben irgendwann ziemlich verrückt. Vaas ist der erste wichtige Bösewicht. Ihr werdet aber noch weitere kennenlernen. Jeder hat seine spezielle Art der Verrücktheit.“

PC ACTION: Das habt ihr wirklich gut gemacht. Vaas sorgt für Gänsehaut.

„Ja, das haben wir auch so gewollt. Aber schon der Schauspieler, den wir dafür gefunden haben, vermittelt einem ein völlig abgefahrenes Gefühl.“

PC ACTION: Was hat es mit den Erfahrungspunkten auf sich?

„Ja, was hat es damit wohl auf sich? Das, was ihr gesehen habt, war ja fast schon wie ein XP-System, wo man Erfahrungspunkte bekommt, durch die man neue Skills kaufen kann, und über das ganze Spiel weiter ausbaut. Hmm... Darüber können wir noch nicht sprechen. Aber so sieht es anscheinend aus.“ (lacht)

PC ACTION: Warum die Rückkehr in den Dschungel?

„Das hat uns einfach mehr angesprochen. Ganz ehrlich, es gibt es tausende tolle Locations. Eine tropische Insel ist aber ganz einfach perfekt! Wenn wir Far Cry 4, 5, 6, 7, 8, 9 und 10 ma-

chen würden, würde wohl mehr als die Hälfte davon auf einer tropischen Insel stattfinden. Die Location bietet eine tolle Natur, interessante Möglichkeiten. Und wo gibt es Piraterie? Nun, vor allem entlang des Äquators. Und dementsprechend ist die tropische Insel eine ganz logische Wahl.“

PC ACTION: In Far Cry-Spielen geht es auch um tolle Technik, etwa das Feuer-Feature. Plant ihr Ähnliches?

„Ja, wir nutzen dieselbe Technik, die Dunia-Engine. Aber dieses Brand-System war speziell auf das Setting von Far Cry 2 zugeschnitten. Alles war trocken und leicht entflammbar. Hier kannst du einen Baum anzünden, der brennt runter und das war's. Und deswegen wollen wir unser Hauptaugenmerk auf das Wasser legen. Das nutzen wir vor allem für Entdeckungen. Aber es geht insgesamt darum, die tolle Story mit der guten Technik zu verbinden. Das war schon immer das Ziel der Far Cry-Spiele.“

PC ACTION: Du willst uns bestimmt noch etwas über einen möglichen Mehrspieler-Modus erzählen, oder?

„Ich darf nicht! Ich darf nicht.“

PC ACTION: Aber du sagst nicht „Nein“?

„Ich darf nicht! Ich darf nicht!“ (lacht)



Die Flucht des Helden im Helikopter wird von dem Terroristen Jib gestoppt. Finden wir gut, denn wer würde sonst auf der Insel aufträumen?



Dieser fiese Kerl macht es sich gemütlich, während die Bewohner der Insel leiden. Wenn das kein Grund ist, zur virtuellen Waffe zu greifen!

Far-Cry-Check: Was steckt drin?

ACTION



Eindeutige Far-Cry-Züge: Die Ballereien des dritten Teils sind bildgewaltig, schnell und brutal – genau wie wir es erwartet hatten.

ATMOSPÄRE



Hier übertrifft Teil 3 seine Vorgänger um Längen: Die Inszenierung des verrückten Vaas hat bei uns Gänsehaut erzeugt!

GRAFIK



Er nicht noch nicht. Wir im nächsten Urteil, aber was wir bisher gesehen haben, sah super aus. Nicht bahnbrechend, aber super.

SPIELWELT



Eine riesige tropische Insel mit unzähligen Möglichkeiten: Far Cry 3 bietet genau das, was man sich von dieser Fortsetzung wünscht.

VORGEHENSWEISEN



Tun Sie doch, was Sie wollen! Das versprochen zumindest die Entwickler und bleiben damit dem Prinzip der Far-Cry-Spiele treu. Gut so.

Menge Spielspaß sorgen wird. Wie Sie eine Konfrontation angehen, ist also vollkommen Ihre Sache. Schleichen und lautos Gegner ausschalten? Oder mit Raketenwerfer und Granaten für Bombensituation sorgen? Oder gar mit dem nächstbesten Jeep eine Schneise der Verwüstung ziehen? Alles möglich. Ob Far Cry 3 aber ein Open-World-Spiel wie sein Vorgänger wird, ist noch unklar. Wir rechnen eher damit, dass die Spielwelt zwar offen, aber dennoch begrenzt ist, sodass Sie sich immer nur in bestimmten Arealen austoben können. Auch wenn das Grundprinzip somit unangestastet bleibt, fehlt es dem Shooter dennoch nicht an Neuerungen. Auf der E3 erlebten wir, dass der Held für das Erledigen von Gegnern Erfahrungspunkte sammelt. Wofür genau die gut sind, wollte Ubisoft noch nicht verraten. VandenBerge schwadronierte auf Nachfrage aber über ein Aufstiegsystem, mit dem man über das gesamte Spiel neue Fähigkeiten für Jason freischaltet. Interessant! Gefallenen Gegnern nahm der Held außerdem Geld und Gegenstände, etwa eine Elfenbeinstatue, ab. Händler für alles, was man für den Überlebenskampf im Dschungel benötigt, sind somit sehr wahrscheinlich.

Jason „Rambo“ Brody

Zurück zur Präsentation, in der der Held Jason Brody nach wie vor ums Überleben kämpft. Mik Mühe kann er sich aus seinen Fesseln befreien und schießt mit brennenden Lungen Richtung Wasseroberfläche. Nach dieser dramatischen Rettung in letzter Sekunde schleicht Jason in die Richtung eines Höhleneingangs, der von einem Wasserfall verdeckt ist. Dahinter sehen wir schemenhaft durch das strömende Wasser eine Wache. Jason schleicht sich an und vollführt eine spezielle Attacke, mit der er sein Opfer lautlos ausschaltet – die typische „Eine Taste drücken und von hinten metzeln“-Methode, die wir aus vielen Action-Spielen kennen. Jason hat nun einen echten Vorteil in Form eines Stummgewehres in den Händen. Weiter geht es leise durch den Dschungel, bis auf einer Anhöhe ein kleines Lager zu sehen

ist, in dem es vor Vaas' Schergen nur so wimmelt. Eigentlich gäbe es keinen Grund, da runterzugehen, wäre da nicht der abflugbereite Helikopter am Ende des Dorfes. An dieser Stelle haben Sie als Spieler nun die gerade beschriebene Wahl: Feinde umgehen und durchschleichen? Oder Rabatz machen? Wir erlebten in der Präsentation die zwei Varianten nacheinander und beide haben uns sehr gut gefallen. Schön, wenn man die Wahl hat! Brody schleicht also lautlos zu seiner Anhöhe und lässt sich von dort auf eine ahnungslose Wache fallen. In einer brutalen Animation rammt der Held seinem Opfer ein Messer in die Brust und schleicht weiter. Weitere Wachen sterben auf leise, aber deftige Weise, bis Brody schließlich doch das Feuer mit seiner AK eröffnet. Während im ganzen Lager Hektik ausbricht, erleben wir ein neues Manöver von Jason: Er schießt, sicher hinter Deckung verborgen, mit seinem Stummgewehr blind über seinen Schutz und fagt so einige ansturmende Gangster von den Füßen. Auffällig während des Bleigewitters ist vor allen Dingen, dass sich die Gegner nicht dumm verhalten, sondern sich hinter Kisten und Mauern werfen und sich Befehle zubrüllen. Trotzdem machen sie geradezu menschliche Fehler: Ein Bösewicht kommt um die Ecke gerannt, sieht den Helden und brütscht vor Schreck aus. Hinter dieser Szene steckt aber sicherlich ein nett gemachtes Skript: Keine allmächtige KI. Wir freuen uns aber endlich mal wieder auf Gegner, die nicht in sturzdummer Call of Duty-Manier wie Blumlinge angeordnet kommen.

Das ist der Abschied

Jason erreicht schließlich den rettenden Helikopter, wirft sich hinein und drückt dem verdutzten Piloten seine Kräfte an den Schädel. Diese Art der Einschüchterung kennen wir schon aus dem Vorgänger, es ist also anzunehmen, dass diese Form der Diskussionsbeendigung auch in Far Cry 3 häufiger zum Einsatz kommt. Für Jason nimmt die Flucht allerdings kein gutes Ende. Der startende Heli wird mit einer Boden-Luft-Rakete abgeschossen. Während der Held sich mühsam aus dem rauchenden Wrack be-



Der Dschungel von Far Cry 3 wirkt wild und ursprünglich, jedoch noch ein wenig zu künstlich. Beeindruckend ist er trotzdem.



Mit stylisierten und brutalen Exekutions-Moves schaltet Jason seine Gegner aus dem Hinterrück. Dieses Messer landet gleich in der Brust eines Schurken.

freit, schlendert Vaas in aller Ruhe heran, beugt sich zum Verletzten hinunter und fragt ihn, ob er ihm schon einmal die Definition von Wahnsinn erläutert habe ... Uns läuft ein wohliger Schauer über den Rücken.

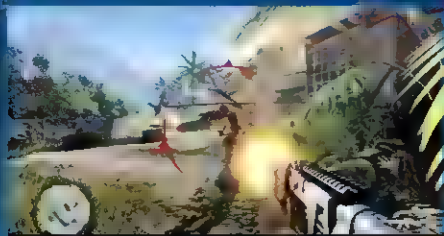
Der große Wurf?

Was wir bisher von Far Cry 3 zu sehen bekommen haben, hat uns sehr beeindruckt. Die Welt sieht wunderschön aus, die Action hält den Spieler in Atem und die theoretische Fülle an unterschiedlichen Vorgehensweisen klingt nach einem Riesenhäuten „Einfach mal ausprobieren“-Spaß. Trotzdem muss Ubisoft aufpassen, die Fehler des Vorgängers nicht zu wiederholen. Dieser nervte vor allem mit ziemlich

unsinnigen Nebenaufgaben und immer wiederkehrenden Wachposten an den Hauptstraßen, die der Spieler aufs Neue niedermachen musste. Dafür gefiel uns vor allem das Feuer-Feature. Etwas Ähnliches vermissen wir noch in Far Cry 3, doch die Entwickler betonten, dass sie dieses Mal dem Element Wasser größere Aufmerksamkeit schenken wollten. Uns egal, wir wollen einfach nur rumspielen, ausprobieren, Chaos verbreiten, die KI verarschen und uns wie der geborene Jäger fühlen. Denn genau das ist es, was sein Far Cry-Spiel ausmacht. Bis der Shooter erscheint, ist noch eine Menge Zeit, weitere Details werden sicher noch en masse enthüllt. Unsere Vorfreude ist geweckt.



In einem Ego-Shooter müssen Dinge explodieren. Möglichst spektakulär. Far Cry 3 bildet hier keine Ausnahme. Es wird ordentlich krachen.



Rote Linien zeigen an, aus welcher Richtung gerade auf Sie geballert wird. Uns gefällt das noch nicht wirklich, aber noch ist eine Menge Zeit für Verbesserungen.

Robert meint

„Ich bin ein Star, lasst mich da rein!“

Einige hoffnungslos unbekannte F-Promis wollen aus dem Dschungel, ich bitte um Einfluss. So schön und aufregend, wie Ubisoft die Welt von Far Cry 3 inszeniert, werde ich vor Jüngel und Begeisterung ganz hibbelig. Zu lange schon warte ich auf einen Shooter, der mal wieder alles richtig macht. Okay, ob die Jwaad-Ballerei das hinkommt, steht natürlich noch in den Sternen. Aber alleine die Vorstellung, mir meinen Weg selbst suchen zu können, die KI durch geschickte Manöver zu überlisten und der lautlose Schatten im Unterholz zu sein lässt mich so verrückt grinsen wie der bekloppte Vaas aus der Präsentation.

WERKSTÜCKENSTENZ: 9 VON 10



Screen-Info

Die offiziellen Bilder geben wegen ihrer gestellten Perspektive das tatsächliche Spielgeschehen kaum wieder. Daher haben wir zusätzlich aus den E3-Videos eigene Schnappschüsse gemacht.

Heer her oder ich fall um!

Wir machten den Praxistest auf der E3: Ist Battlefield 3 der erwartete Heilsbringer?

Wissen alle, ich Battlefield 3 bereits gespielt? Die Veröffentlichung in Deutschland ist für den 27. Oktober angesetzt. Allerdings haben Sie schon vorher Gelegenheit, zumindest die Mehrspieler-Schlachten auszuprobieren: Zum einen wird Dice auf der Kölner Gamescom im August mit einer spielbaren Version von Battlefield 3 aufzutreten. Zum anderen startet im September die offene Betaphase – da darf dann jeder mitmachen.

Ist Battlefield 3 ein echter Nachfolger des zweiten Teils oder nur ein aufgeböhrtetes Bad Company 2?

Bei unserem Probestpiel auf der E3 waren die Parallelen zum Serienobloger Bad Company 2 nicht zu übersehen. Battlefield 2-Features wie der Commander-Modus fehlten. Dafür sind die Schlachten deutlich größer als in Bad Company 2, auf dem PC kriechen

genau wie bei den E3-Spielen – wir sind in Battlefield 2. Außerdem enthält der Fuhrpark wieder Jets. Allerdings nur im Conquest-Modus und während der Solo-Kampagne; die Karten der Spielvarianten Rush und Team-Deathmatch sind schlicht zu klein für die Flugzeuge. Charaktere dürfen sich übrigens wieder hinlegen – in BC2 war es ihnen lediglich erlaubt, sich zu ducken. Um das sogenannte „Dolphin Diving“ zu vermeiden, also den plötzlichen Wechsel vom Rennen zum Liegen, brauchen die Piesoldaten länger als etwa in Call of Duty: Black Ops, um sich auf den Boden zu werfen.

Wie schaut es mit dem Squad-System aus? Irgendwelche großartigen Meinungen? Squad-Mitglieder steigen nur noch bei der Position ihres Befehlshabers ins Spiel ein, nicht mehr bei anderen Teamkameraden.

Blut, der Sound-Löscher, ein erschallter Anruf bei einem beliebigen Untergetriebenen wieder. Wegen der geringeren Bedeutung des Anführers ist dessen Überleben wichtiger als in den Vorgängern. Flas: Gegner bekommen mittels eines kleinen Sternchens über der Spielfigur angezeigt, bei welchem Soldaten es sich um einen Squad-Leader handelt. Wie in Bad Company 2 passen maximal vier Spieler in ein Squad.

Gibt es sonst noch etwas über Battlefield 3 zu berichten?

Und ob! Im Mehrspielermodus gibt es keine separate Animation, wenn der Spieler in ein Fahrzeug einsteigt oder verlässt. Dafür sind die Fülle des Charakters jederzeit sichtbar. In der Einzelspieler-Kampagne zentriert der Spieler verletzten Kollegen in Sicherheit. Entgegen ersten Meldungen

ist dieses Feature in den Online-Schlachten nicht verfügbar. Apropos verletzte Kollegen: Wenn ein niedergeschossener Spieler per Defibrillator wiederbelebt wird, erhält er keinen Gesundheitsbonus für die Zeit nach der Auferstehung. Allerdings hat er die Möglichkeit, sich gegen die Wiederbelebung zu wehren und stattdessen an einem beliebigen Spawn-Punkt neu einzustiegen. Im überarbeiteten Spawn-Bildschirm ist es zudem einfacher als zuvor, die Klasse zu wechseln. Weitere Details: Der Rückstoß der Waffen soll sich laut Dice an Battlefield 2142 orientieren, also vergleichsweise schwach ausfallen. Die Gesundheitswerte von Soldaten regeneriert sich von alleine. Und: Neben der Kampagne gibt es einen Koop-Modus für zwei Spieler, dessen zehn Missionen parallel zur Einzelspieler-Story ablaufen.



In der Einzelspielerkampagne kämpfen Sie unter anderem im Irak gegen Terroristen und andere Feinde der freien Welt.

Wo auch immer man sich derzeit im Internet umschaut, sind sich PC-Spieler einig: **Battlefield 3** wird DER Shooter des Jahres 2011. Doch was steckt hinter dieser Heiligenverehrung? Warum sind selbst hartnäckige Call of Duty-Fans versucht, dem schwedischen Entwicklerteam Dice Tieropfer darzubringen? Wir machten uns während der E3 in Los Angeles auf die Suche nach Antworten und beschäftigten uns ausführlich mit dem Phänomen **Battlefield 3**.

Was haben wir gesehen?

Auf der E3 zeigte Dice eine neue Mission namens **Thunder Run**. Alle Infos zu diesem Ausschnitt

aus der Kampagne finden Sie auf der nächsten Doppelseite. Darüber hinaus durften wir erstmals selbst Hand an den Mehrspieler-Modus anlegen. Die Macher luden zu einer Partie im Rush-Modus auf der Karte **Operation Metro** ein, die in Paris spielt. Für Unkundige: Bei Rush kämpft sich die Angreifer über eine in mehrere Abschnitte eingeteilte Karte und bemühen sich darum, sogenannte M-Com-Stationen zu zerstören. Das andere Team versucht, diese Stellungen so lange zu verteidigen, bis den Angreifern die Respawn-Tickets ausgehen, also die Möglichkeit, nach dem Ableben neu in die Partie einzusteigen.

Wie hat es sich gespielt?

Da Dice uns vorgefertigte Klassen zur Verfügung stellte, können wir keine Aussagen zum Levelsystem machen. Im Vergleich zu **Bad Company 2** sollen Sie aber mit steigender Erfahrung deutlich mehr Waffen und Extras freischalten. Jedes Schießbecken besitzt drei Slots für Visiere, Schalldämpfer oder Taschenlampen. Die Funzeln waren in den Gängen der Pariser U-Bahn besonders nützlich: Nachdem wir die Lichter am Bahnsteig ausgeschossen hatten, blendeten wir Feinde, deren Nachtsichtgerät angeschaltet war, mit der Taschenlampe. Ob die Nacht-

sicht ein Indiz für Gefechte nach Sonnenuntergang ist? Keine Ahnung, juckt uns auch nicht, dann schon bei Tag sorgt **Battlefield 3** für eine Mordsgaudi. Die Klassen sind interessant (siehe Seite 42), das Waffengefühl realistisch, der Sound geht unter die Haut und die Optik samt Zerstörungseffekten ist ohnehin über jeden Zweifel erhaben. Wenn die Kampagne so gut inszeniert ist wie die bisher gezeigten Ausschnitte und der Mehrspieler-Modus von den üblichen Kinderkrankheiten verschont bleibt, erwartet uns ein hervorragender Ego-Shooter – vielleicht sogar DER Shooter des Jahres.

Alle Infos zur Limited Edition und dem Vorbesteller-DLC

Wer **Battlefield 3** vorbestellt, erhält je nach gewählter Handelskette andere exklusive Spielinhalte, die es nirgendwo sonst gibt. Hier eine Liste aller bekannten Vorbesteller-Boni:

- **Back to Karkand:** Enthält vier überarbeitete Maps, zehn Waffen und vier Fahrzeuge aus **Battlefield 2**. Außerdem gibt es jeweils zehn exklusive Dog-Tags und Erfolge sowie acht Ausrüstungs-Gadgets. Anbieter: Dair DLC liegt der Limited Edition bei, die es im Handel zu kaufen gibt, solange der Vorrat reicht. Käufer der normalen Spielversion erhalten das Paket etwa einen Monat nach Release als kostenpflichtigen Download.

- **Physical Warfare Pack:** Enthält das Type-88-Maschinen- und SKS-Scharfschützengewehr. Spieler haben ab Stufe 1 Zugriff auf die DAO-12-Schrotflinte und bestücken diese mit Flechette-Munition. Die Waffen stellt Dice allen Spielern später als kostenlosen Patch zur Verfügung. Anbieter: amazon.de
- **Dog-Tags:** Sie dürfen die Erinnerungsmarke Ihres Soldaten mit einem von fünf exklusiven Motiven verzieren. Anbieter: play.com
- **SPECACT:** Hiermit wählen Sie aus acht einzigartigen Multiplayer-Skins, um das Aussehen Ihrer Spielfigur zu bestimmen. Anbieter: game.se



Der DLC **Back to Karkand** liegt exklusiv der Limited Edition bei und enthält vier Mehrspieler-Karten. Hier zu sehen: Gulf of Oman.

Spektakulär und mitreißend: Die E3-Panzerfahrt

In Los Angeles zeigte Dice den Level Thunder Run aus der Einzelspieler-Kampagne.



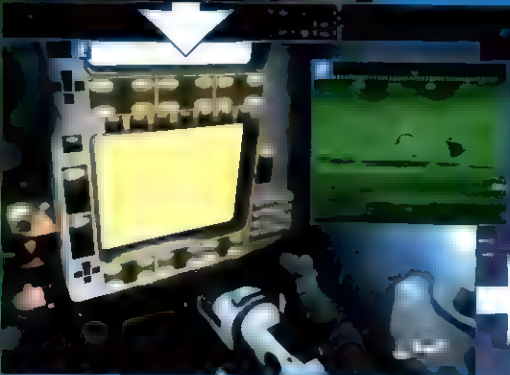
STÜRMISCHER BEGINN

31. Oktober 2014: Corporal Jonathan „Jano“ Miller fährt als Leiter des 1st Marine Tank Bataillons der US-Sieckräfte durch die iranische Kaver-Wüste. Eine plötzliche Wetterkatastrophe bringt den Blick auf den bedürftigen Gefechtsort, der Panzer wird von mehreren Feindern umgeben. Staubwolken auf und ein gigantische Rauchsaule am Horizont markiert das Ziel der Kollisions. Das große und gewaltige, die Panzerwetten so aufrechtstehen, dass selbst Widerstand verweigert, vor Wonne jucken.



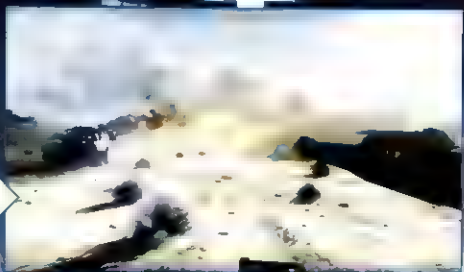
OD VON OBEN

Unter einer Schicht von Luft und Wasser, die die Panzerwetten so aufrechtstehen, dass selbst Widerstand verweigert, vor Wonne jucken.



IM BAUCH DER BESTIE

Unter einer Schicht von Luft und Wasser, die die Panzerwetten so aufrechtstehen, dass selbst Widerstand verweigert, vor Wonne jucken.



TONTAUBENSCHIESSEN

Unter einer Schicht von Luft und Wasser, die die Panzerwetten so aufrechtstehen, dass selbst Widerstand verweigert, vor Wonne jucken.

Die Engine-Brachiale Optik dank Direct X 11

Die grandiose Grafik von Battlefield 3 hat ihren Preis: Die Frostbite-2-Engine benötigt für die Darstellung der spektakulären Zerstörungseffekte und beeindruckenden Landschafts-panoramen zwingend eine Giga-Watt, die Direct X 10 oder 11 unterstützt. Dementsprechend funktioniert Battlefield 3 nicht auf Computern mit dem Direct-X-9-Betriebssystem Windows XP. Dafür haben auch Besitzer älterer PCs anderweitig Grund zur (Schaden-)Freude: Wie Dice kürzlich enthüllte, laufen die

Konsolenversionen von Battlefield 3 mit lediglich 30 Frames pro Sekunde, normalerweise sind 60 Fps für einen Ego-Shooter üblich. Außerdem waren Konsolenspieler anlässlich der ersten Präsentationen der PlayStation-3-Fassung enttäuscht: Auf dem PC sieht Battlefield 3 weitaus besser aus als in der Konsolenversion. Das liegt zweifellos auch an der am Computer höherer Auflösung: Bei einer PlayStation 3 oder Xbox 360 erleben das Geschehen lediglich in 720p (1.280 x 720 Bildpunkte).



Schieß-Flächen lassen sich beliebig zerstören. Die Berechnung der Zerstörungseffekte dürfte viele Ressourcen fressen.



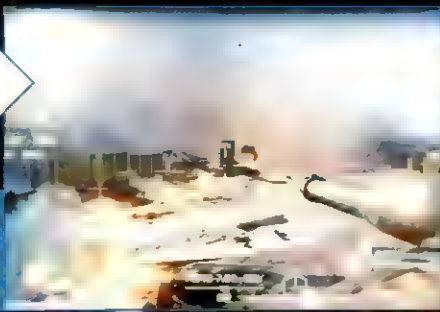
ALLE EINHEITEN VORWARTS!

Nachdem die Amerikaner einen ersten Sieg errungen haben, beschließen die Soldaten, sich zu versammeln. Der Spieler dabei zu, wie Millers Partner die Kanone durchlädt. Bisher: Bei der Fahrt im Richtungs-Feld bewegt sich das Fahrzeug. Die Kanone ist ein Panzer, der sich nach vorne bewegt. Wenn der Panzer nach vorne fährt, und falls dabei schief die Flammen zum Ufer.

DURCH DIE LÜCKE!

Während der Fahrt verwandelt die 120-mm-Kanone des Abrams gepanzerter Wackelkiste.

Wenden. Inzwischen hindurch ins Innere. Gegen die dahinter den Infanteristen setzt Miller auf 1,82-mm-Maschinengewehr ein, dessen Schikakeleer und abwärts die Gehörgänge durch ist wie die Explosion einer versteckten Raketenabfalle am anderen Ende des Lagers.



Spieler in der Kampagne steilen Sie selbst ins Verdeckt eines Jets – das geht ansonsten nur im Conquest-Modus.



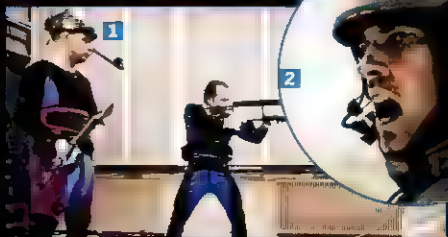
ALLES ZU ENDE? VON WEGEN!

Beschwert vom Erfolg im Feindlager fährt Miller seinen Panzer über einen Krater – und bleibt abrupt stehen. Von ihm heben sich eine schwarze, helllose Ebene aus, auf der outende Feuer brennen. Schwarzer Rauch verfinstert den halben Himmel und US-Jets drosseln mit ohrenbetäubendem Lärm über den Kopf der Soldaten hinweg. Inzwischen des flühen Rauchs zucken Lichtblitze und der Donner einer Explosionswellen. Dort am Horizont tobt eine noch viel größere Schlacht als jene, die Miller sowieso besinden hat. Angesichts der Tatsache, dass wir und die versammelten Presse bereits von diesem Gefährten her abwärts begeistert waren, scheint schon jetzt sicher: Die Kampagne von Battlefield 3 wird ein Garant für Gängschmerz und Spielspaß!

Die Animationen: Realismus dank Profikolleg

In Battlefield 3 sehen nicht nur Waffen und Panzer aus wie ihre realen Vorbilder, auch bei der Darstellung der Soldaten setzt Dice auf eine wirklichkeitsgetreue Darstellung. Zu diesem Zweck arbeitet das Entwicklerstudio mit einem ehemaligen Mitglied der britischen Spezialeinheit SAS (Special Airforce Service) zusammen. Buchautor Andy McNab (Lesetipp: Nick Stone) befindet sich auch im Ruhestand auf der Abschlusliste mehrerer Terroristenvereinigungen, weshalb seine wahre Identität geheim ist.

als der Grund für den Sexappeal der PC-ACTION-Redakteure. Als Militär-Experte instruiert McNab im Motion-Capturing-Studio die von Dice engagierten Schauspielern über die richtige Bedienung von Waffen und Ausrüstung. Spezialkameras nehmen dabei Bewegungsabläufe und Gesichtsausdrücke auf, die als Grundlage für die Animation der virtuellen Protagonisten dienen. Die aus der FIFA-Serie bekannte ANI-Engine sorgt dabei für fließende Übergänge zwischen den einzelnen Animationsstufen.



Kameras nehmen Bewegungen und Gesichtsausdrücke der Schauspieler auf. Daraus entstehen im Spiel lebensnahe Polygon-Charaktere.

Überarbeitet: Die Mehrspieler-Klassen

Der Medic aus Bad Company 2 ist Geschichte, dafür gibt es die neue Support-Klasse.

ENGINEER

Das bisherige Informationsstand zukünftig erweiterten Spielern dieser Klasse die wichtigsten Neuerungen: Der Techniker repariert

ein Panzerfaust mit sich herum und kann sie so schnell

ENGINEER

SUPPORT

RECON

ASSAULT

ASSAULT

Der Sturmtrupp ist überarbeitet und übernimmt die Aufgaben des Sanitäfers. Allerdings benötigt der Defibrillator noch ein wenig mehr Zeit, um die Anlaufzeit und ist nach einer Wiederbelebung eines Kameraden nur noch für ein paar Sekunden

RECON

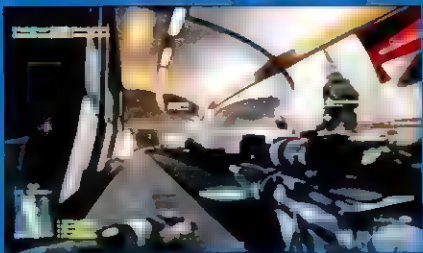
Die Recon-Klasse ist überarbeitet und hat nun die Fähigkeit, die Positionen der Feinde zu markieren. Dies geschieht durch das Markieren der Feinde mit einem roten Punkt. Die Recon-Klasse ist auch in der Lage, die Positionen der Feinde zu markieren.

SUPPORT

Die Support-Klasse ist überarbeitet und hat nun die Fähigkeit, die Positionen der Feinde zu markieren. Dies geschieht durch das Markieren der Feinde mit einem roten Punkt. Die Support-Klasse ist auch in der Lage, die Positionen der Feinde zu markieren.

Multiplayer angespielt: Die wichtigsten Erkenntnisse

VIELFÄLTIG: SPIELMODI UND KARTEN



WIDERSTANDSFÄHIG: VEHIKEL

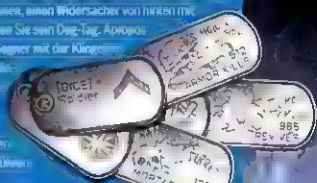



Klein: Beschädigte Fahrzeuge reparieren sich langsam von alleine, wenn sie aus der Schusslinie fliehen. Trefferzonen sorgen dafür, dass eine an der Seite einschlagende Rakete das Gefährt nur beschädigt, aber nicht zerstört. Es ist ungewöhnlich, lediglich die Frontalreifen lassen sich nach dem Zusammenstoß austauschen.

BEGEHRT: DOG-TAGS

Bei Company 2 holte ich Spieler mit Dieb-Tags, wenn sie einen Gegner mit dem Messer anforderten. Die Erfahrungsschule des Widersachers bestimmte dabei, ob das Spiel einen eher bezerrnne, eine Störere oder eine goldene Erinnerung marte zählte. Im Battlefield 3 haben Sie die Möglichkeit, ein Dieb-Tags selbst zu gestalten. Sie wählen aus verschiedenen Diebstahl und erschwinden, welche Statistik aus einer Reihe von mächtigen Werten neben dem Namen Ihres Gegners angezeigt wird. Beliebig es wäre, einen Widersacher von hinten mit dem Messer zu erledigen, bekommen Sie zwei Dieb-Tags. Abrogos Messer: Die Animation, in der ein Gegner mit der Klinge...

Jedoch wird, darauf nun deutlich länger. Außerdem haben Sie die Wahl, ob Sie eine Schmeichelei für den Messerangriff festlegen oder die Wahl mehrerer Ziffernreize auswählen. Und den Angriff per Mausklick auslösen. Das gleiche mit der Granate...



BATTLEFIELD 3 VS. MODERN WARFARE 3

Wodurch zeichnen sich die beiden wichtigsten Militär-Shooter des Jahres im Mehrspielermodus aus? Ein Überblick:

HAIRFIELD'S

- Prestige-Schlachten für bis zu 64 Spieler
- Komplexität dank Fahrzeuge und vergebener Klassen
- Das neue Battlelog hält Spielerfortschritte fest und bewertet über Aktivitäten der Online-Freunde
- Drei verfügbare Aufsätze für jede Welle
- Separates Koop-Kampagne mit zehn Aufträgen

**CALL OF DUTY
MW3**

- Schnelle, kleine Gefechte, bei denen Teamplay und Taktik wichtiger der Fähigkeit des Einzelnen zurücksteht
- Killstreak-Belohnungen für ununterbrochene Abschüsse
- Waffen und Klassen lassen sich stark individualisieren
- Call of Duty: Elite als Online-Plattform für Spieler und Clans
- Spec-Ops-Mechus mit Koop-Missionen

Peter McIntyre

„Der Rush zum Händlerregal ist fest eingeplant“



Nach den Eindrücken auf der E3 ist klar: Auch Dice hocht nur mit Wasser. **Battlefield 3** spielt sich im Multispieler-Modus nicht so revolutionär wie es die Welt erwartet hatte. Stattdessen bekommt der Spieler „nur“ ein in vielen Punkten verbessertes Bad Company 2 vorgesetzt – also die optimierte Version eines ohnehin schon größtenteils Multiplayer-Erlebnisses. Die dezidierten Änderungen hingegen; die Einführung der Support-Teams ohne ernüchternd wirkendes taktisches Verhaltensmuster. Während ich mich schweres Maschinengewehr per empfindlicheren Zielfolger auf eine Mauer wuchte und mittels Sprengkraft ganze Gegenscharen daran hinderte, eine Enge zu passieren, füllten die Kollagen den Wädersackern in den Mäcken und beschwerten mir so Bonuspunkte für diese Unterstützungsdicke. Die Kampagne weist dagegen noch manche Unbekannte auf: Schafft es Dice, die toll inszenierten Levels mit einer schlagenden und spannungserfüllten Hintergrundgeschichte zu verbinden? Und was dürfen wir von dem optionalen Koop-Modus erwarten?

Screen-Info

Die Soldaten
Sind komplett von Hand
gezeichnet. Überall und überall
sich mit anderen Spielern
auf dem Bildschirm.



Die blauen Anzeigen um die Waffen stammen von Cross-com. Dieses Menü eröffnet Ihnen taktische Optionen.

Ghost Recon: Future Soldier

Aufklärungsbedarf

Genre: Taktik Shooter | Entwickler: Ubisoft Paris | Hersteller: Ubisoft | Termin: 1. Quartal 2012

Text: Viktor Eppert

Hätten Splinter Cell: Conviction und Modern Warfare ein Kind, hieße es Future Soldier.

Erst hörte man ewig nichts von Future Soldier und dann, als Ubisoft endlich neue Szenen auf der E3 zeigte, machten sich Gerüchte breit, der Taktik-Shooter würde nicht für PC erscheinen. Dies dementierte Ubisoft inzwischen offiziell. Außerdem soll Future Soldier zugänglicher werden und auf eine actionreichere Inszenierung als seine Vorgänger setzen. Man will schließlich eine breitere Spielergruppe ansprechen als bisher.

Spieleachen für große Kinder

Wie der Name schon verrät, spielt der neueste Teil von Ubisofts Taktik-Shooter-Reihe in einer nicht näher definierten Zukunft. Daraus resultiert natürlich auch allerhand hochtechnisierter Kram für das Ghost Recon Squad: allen voran das Cross-com, ein modernes Interface, das Missionsziele, Gegnerpositionen, den derzeitigen Munitionsstand und andere wichtige Infos über das Sichtvisier des von

Ihnen verkörperten Soldaten direkt in die Spielwelt projiziert. Das sieht nicht nur unverschämte cool aus, es erweist sich auch als sehr praktisch. Beispielsweise wenn man es mit der Erkundungsdrohne kombiniert. Schickt man dieses kleine Fluggerät los, wechselt die Sicht in die Kameraperspektive der Drohne und man kann sie über die Umgebung steuern. Jeder so erblickte Gegner wird automatisch markiert und erscheint fortan für alle vier

Squad-Mitglieder als Marke im Cross-com. Zudem können Spieler ihre Hightech-Waffen auseinandernehmen und frei nach Wunsch neu zusammensetzen. Ansonsten setzt auch Future Soldier wieder auf taktisches Teamplay, das vor allem im Vier-Spieler-Kooperativen Spiel wertvoll erweist. Wie stark da die verschiedenen Klassen und Spezialisierungen der vier Ghosts reinspielen, ist derzeit noch unklar.



Wenn die Tarnung aufgeht, ist, hält meist nur, die nächste Deckung aufsuchen und sich mit Waffengewalt durchzukämpfen.

Viktor meint

„Weniger Simulation, mehr Explosionen. Da bin ich dabei.“

Bisher ließ mich die Ghost Recon-Reihe ziemlich kalt. So wie viele andere Taktik-Shooter auch. Mir passiert da einfach zu wenig in zu langer Zeit. Doch mit Future Soldier könnte sich das tatsächlich ändern. Die futuristische Präsentation fügt sich wunderbar in die Thematik und die Neuerungen sind sinnvoll und interessant zugleich. Auf der anderen Seite kommen Simulationstreue wo möglich nicht voll auf ihre Kosten. Die angespielte Nigena-Mission war ziemlich beengt und meist hat es schon gereicht, sich eine Deckung zu suchen und die Gegner einfach wiederzuschießen. Hoffen wir mal, dass das nur am Level lag.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Was wünschen Sie sich von Ihrem Internet-Anbieter?

- ☐ Musik mit Highspeed downloaden
- ☐ Ruckelfreies Online-Gaming
- ☐ Mit mehreren Geräten gleichzeitig surfen
- ☐ Online blitzschnell Videos hochladen
- ☐ Kristallklares Video-Streaming in HD
- ☐ Filme superschnell runterladen

Am Boden herrscht knallharter Krieg. Kein Spiel inszeniert Gefechte so realitätsnah wie die Arma-Reihe.



Screen-Info

Das Spiel ist ein realistischer Bohemia-Interaktiver. Die Spieler können in der ersten Person oder in der dritten Person spielen. Die Spieler können in der ersten Person spielen, wenn sie das wollen. Die Spieler können in der dritten Person spielen, wenn sie das wollen. Die Spieler können in der ersten Person spielen, wenn sie das wollen. Die Spieler können in der dritten Person spielen, wenn sie das wollen.



Volumetrische Wolken und eine herrliche Weitsicht setzen Limnos von oben wunderschön in Szene.



Abtauchen, Soldat! Erstmals in der Serie erleben Sie nun auch Gefechte auf und unter Wasser.

Arma 3

Krieg dich endlich ein!

First-Person Shooter | Entwickler: Bohemia Interactive | Hersteller: Noch nicht bekannt | Termin: Sommer 2012

Text: Robert Horn

Bohemias Schlachtplan steht fest: Ein Neustart ohne Bugs!

Die letzten verbleibenden Heiden der Militärsimulationen sind die Tschechen von Bohemia Interactive. Die haben vor langer Zeit 2001 war's – ein Spiel namens **Operation Flashpoint** auf den Markt gebracht und damit Computerspielgeschichte geschrieben. Spannender hätte man virtuellen Krieg nicht inszenieren können. Nun liegen die Namensrechte inzwischen bei Codemasters, Bohemia Interactive nennt seine Reihe **Arma** (abgeleitet von **Armed Assault**, dem ersten inoffiziellen Nachfolger von **Operation Flashpoint**) und müht sich seither, den hohen Erwartungen der Hardcore-Fans gerecht zu werden. Was nicht immer gelingt. **Arma 2** war bei seinem Erscheinen 2009 ein Bug-Desaster. Dementsprechend vorsichtig sind wir mit Jubelarien für das gerade angekündigte **Arma 3**. Denn im Kern bleibt das Spiel

sich selber treu, es erwarten Sie brutal-realistische Balereien über riesige Entfernungen, ein gewaltiges, frei begehbare Areal (in diesem Fall die Insel Limnos mit etwa 900 Quadratkilometern Fläche) und jede Menge akkurat nachgebaute militärischer Fahr- und Flugzeuge.

Zurück in die Zukunft

Zum ersten Mal in der Geschichte der Serie wagen die Entwickler den Schritt weg von realistischen Konflikten in der Gegenwart, hin zu einem futuristisch angehauchten Krieg in naher Zukunft. So wird es Kriegsgeschehen geben, das frei erfunden ist. Trotzdem soll **Arma 3** möglichst realitätsnah bleiben. Haben Sie also keine Angst vor Laserwaffen! Neu außerdem: Das Spiel nutzt jetzt eine Physik- und Ragdoll-Engine. Außerdem verlegen die Entwickler das Geschehen teilwei-

se unter Wasser. Sie werden bei einigen Einsätzen also im Taucheranzug auf die Jagd gehen. Ob man auch U-Boote steuern wird, ist noch unklar.

Nebel des Krieges

Details zum eigentlichen Spiel gibt es noch nicht. Wird das vollständige Befehlsmenü end-

lich an moderne Standards angepasst? Die Steuerung entschlackt? Und wer kämpft überhaupt gegen wen? „Eine Armee aus dem Osten“, sagt man uns dazu nur. Und „Nicht die Russen!“ Aha. Wir sind auf jeden Fall gespannt, ob **Arma 3** den Sprung in das moderne Computerspielzeitalter schaffen wird.

Robert meint

„Da krieg ich gleich wieder dieses Kribbeln...“



Mit **Arma** verbindet mich eine tiefgehende Hassliebe. Ich vergöttere das Erstlingswerk **Operation Flashpoint** und ich HASSE **Arma 2**. Das war bei Erscheinen damals fehlerverseucht, dass selbst mir als eingefleischtem Fanboy der Kränze geplatzt ist. Als ich dann die Demo von **Arma 3** auf der E3 in Los Angeles gesehen habe, war all der Groll auf einmal unwichtig. Ich wollte mich sofort in diese Welt stürzen, wieder diese packenden, atemlos machenden Gefechte erleben, die einen fordern und knallhart bestrafen, wenn man nur einen falschen Schritt macht. Ich hoffe, dass die Entwickler dieses Mal die Kurve kriegen!

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

Wir machen hinter all Ihren Wünschen einen Haken!

Neulich haben wir zum Beispiel den Anbieter des Jahres und besten DSL-Anbieter VDSL 50 gewählt, das alles möglich machen.

Call & Surf Comfort VDSL 50

4000 Minuten*
40000 Kilobytes*
100 Mbit/s

Bei Bestellung bis zum 30.09.2011
monatlich nur

39,95 €

Statt bisher 44,95 €

www.1connect.net/CallSurf (Anmeldung erforderlich)



Standort: 1. bis zum 14. März 2011

Die Preise für VDSL 50 sind abhängig von der jeweiligen Anschlussart und der jeweiligen Anschlussadresse. Die Preise für VDSL 50 sind abhängig von der jeweiligen Anschlussart und der jeweiligen Anschlussadresse.

Die Preise für VDSL 50 sind abhängig von der jeweiligen Anschlussart und der jeweiligen Anschlussadresse. Die Preise für VDSL 50 sind abhängig von der jeweiligen Anschlussart und der jeweiligen Anschlussadresse. Die Preise für VDSL 50 sind abhängig von der jeweiligen Anschlussart und der jeweiligen Anschlussadresse.

Erleben, was verbindet.



Screen-Info

Bis auf das Aufmach-
Artwork, stammen alle
Bilder aus einem Game-
play-Tracker zu The Dark-
ness 2 und spiegeln somit
die grafische Qualität des
Spiels wider.

Jackie Estacado
hat ein richtiges Motiv.
Nicht nur, dass er
nicht mit dem Fluch
rechnet The Darkness
hervorgerufen muss,
er bekommt es auch
noch mit einem mys-
terischen Kult zu tun.

The Darkness 2

Frisch Gehacktes gefällig?

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Digital Extremes | Hersteller: 2K Games/Take 2 | Termin: 4. Oktober 2011

Text: Sebastian Weber

Nette Ideen, gepaart mit jeder Menge Splatter – aber nicht in Deutschland?

The Darkness 2 ist mal wieder so ein Spiel, über das wir vermutlich gar nicht berichten bräuchten, da es im Raster der deutschen Jugendschutzsysteme hängen bleiben wird und es somit nicht in den Handel schafft oder nur schwer zu bekommen sein wird. Aber seit der Dead Space-Reihe wissen wir, dass es immer wieder Überraschungen gibt, auch wenn The Darkness 2 sich alle Mühe gibt, USK und BfJM nicht zu gefallen: Das Spiel setzt zwei Jahre nach dem indizierten Vorgänger ein. Held Jackie Estacado hat sich inzwischen zum Don seiner Mafia-Familie hochgear-

beitet, ist über den Verlust seiner Freundin hinweggekommen (die im Vorgänger ermordet wurde) und hat es vor allem geschafft, die ihn beherrschende dunkle Macht – The Darkness – zu unterdrücken. Wie immer soll jeder, der den Vorgänger nicht kennt, seinen Spaß haben, auch ohne die Hintergründe zu kennen. Wir wollen den Entwicklern mal Glauben schenken.

Schlechte Ausgangslage

So weit klingt es für Jackie so, als wäre sein Leben nur eitel Sonnenschein. Doch The Darkness 2 setzt seinen Protago-

nisten sehr schnell stark unter Druck, denn ein mysteriöser Kult hat es auf unseren Mafioso abgesehen. Die sogenannte Bruderschaft war einst der Hüter der bösen Macht, die Jackie innewohnt, und sollte verhindern, dass The Darkness für diese Mächtschaften genutzt wird. Und genau diese Kerle wollen Jackie nun The Darkness austreiben – was allerdings der Gesundheit des Wirts nicht sonderlich zuträglich ist. Denn schon früh im Spiel lernen Sie den Oberbösewicht des Abenteuers kennen, der Jackie von einem Handlanger an ein Holzbrett nageln lässt. Mit jedem

Schlag, der die Nägel tiefer in die Hände des Protagonisten treibt, wird Jackie wütender und The Darkness stärker.

Schlaue Gegner

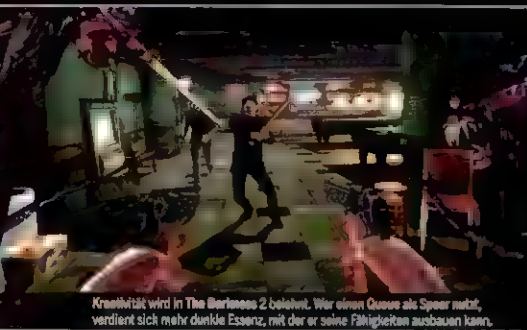
Da sich die Kerle der Bruderschaft mit Jackes übermenschlichen Fähigkeiten auskennen, stellen die Jungs deutlich cleverere Widersacher dar als etwa andere Mafiosi, die hier und da auch drangehen müssen. Der Fluch The Darkness schöpft seine Kraft aus der Dunkelheit – welche Überraschung. Das heißt, nur wenn sich Jackie im Düsternen aufhält, wird er bei Verletzungen



Im späteren Spielverlauf treffen Sie wohl auch auf Gegner mit übermenschlichen Kräften. Was genau hinter den leuchtenden Augen und Mäulchen im Gesicht steckt, wissen wir noch nicht.



Dank seiner beiden Tentakel kann Jackie eine Autotür aus den Angeln reißen und als Schutzschild verwenden.



Kreativität wird in *The Darkness 2* belohnt. Wer einen Quers als Speer nutzt, verdient sich mehr dunkle Essenz, mit der er seine Fähigkeiten ausbauen kann.



Gerade Nahkampfangriffe inszenieren die Entwickler überaus explizit. Dieser Kart verliert gleich sein Gesicht, jede Menge Blut inbegriffen. Die USK wird es nicht freuen.

geheilt oder kann die beiden dämonischen Tentakelarme benutzen, auf die er dank *The Darkness* zurückgreifen kann. Die Anhänger der Bruderschaft haben sich deshalb in der Nähe von Scheinwerfern auf, nutzen Taschenlampen oder werfen spezielle Blendgranaten, um die Umgebung zu erhellen und Jackie so zu zwingen, auf seine Schusswaffen zurückzugreifen.

Angriff der Killer-Tentakel

Dabei sind die genannten Tentakel eigentlich das Hauptwerkzeug und vor allem die Waffen, die am meisten Spaß machen, zeigten aber sicher auch die Jugendfreigabe gefährden. Der eine von beiden ist dafür zuständig, Gegenstände aufzunehmen. So reißt Sie zum Beispiel Parkuhren aus dem Asphalt und schleudert diese als Speer auf Gegner. Oder aber Sie rupfen eine Autotür aus den Angeln und nut-

zen sie dann als Deckung. Der andere Arm dient eher als Waffe, denn mit ihm schlitzen Sie ihre Feinde ekelhaft detailliert auf. Wie auch immer Sie also mit diesem Arm auf einen Widersacher einschlagen, zerlegt es dessen Körper physikalisch korrekt und teilweise in Zeitlupe. Auch Spezialangriffe, die beide Tentakel kombinieren, sind möglich: etwa einen Gegner hochzuschleudern und dann in der Luft der Länge nach entzweizureißen.

Gewalt ist eine Lösung

Den Grad an Brutalität bauen die Entwickler Digital Extremes sogar als Spielmerkmal ein. Für jeden besiegten Gegner sammelt Jackie nämlich dunkle Essenz ein, mit der Sie dann wiederum die Fähigkeiten des Helden ausbauen können. Je kreativer oder grausamer Sie Bösewichter erledigen, desto mehr verdienen Sie von dieser dunklen Essenz. Insgesamt gibt

es vier Fähigkeiten: nämlich „weapon“, „mystical“, „demonic“ und „gun channeling“. Was sich genau hinter diesen Aspekten verbirgt, das wissen wir noch nicht, denn die Entwickler zeigten nur einen Skill, nämlich „gun channeling“. Dabei haben Sie die Möglichkeit, *The Darkness* für kurze Zeit auf ihre

Waffen zu übertragen, sodass Sie unendlich Munition in den Knarren haben und vor allem mehr Schaden anrichten. *The Darkness 2* klingt also durchaus spannend, sieht grafisch nett und stimmig aus, dürfte aber wie eingangs erwähnt für den deutschen Markt zu sehr auf Spalter setzen.

Sebastian meint

„Geschmackssache, aber Potenzial ist da.“



The Darkness 2 hat einen ganz eigenen Stil. Grafisch ist es comicartig angehaucht, was einem nicht gefallen muss, aber meiner Meinung nach sehr stimmig wirkt, und gerade bei dem vornehmenden Gewaltgrad des Spiels finde ich den Grafikstil gut gewählt. Auch spielerisch hat *The Darkness 2* einige Ansätze, die es vom Shooter-Awakening abheben. Es geht eben nicht nur ums stumpfe Ballern, sondern darum, hier und da taktisch vorzugehen. Wann und wo ist Schatten beziehungsweise Dunkelheit, welche Objekte in der Umgebung kann ich nutzen, um die Gegner möglichst so auszuhebeln, dass ich viel dunkle Essenz kassiere? All diese Fragen gestalten einem durch den Kopf und regen einen an, sich mit Jackie und seiner Welt zu beschäftigen. Ich bin nur noch gespannt, wie fesselnd die Story am Ende wird.

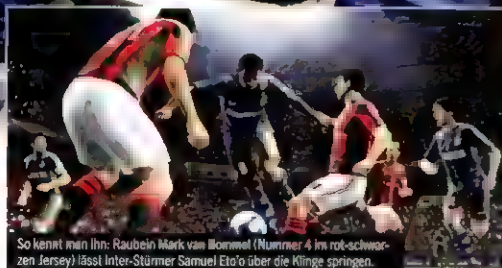
WERTUNGSTENDENZ: 8 von 10





Screen-Info

Die PES 2012-Screens zeigen die gesteuerten Spieler aus der ersten Person. Die Kamera ist so positioniert, dass sie den Spieler aus der ersten Person zeigt. Die Kamera ist so positioniert, dass sie den Spieler aus der ersten Person zeigt.

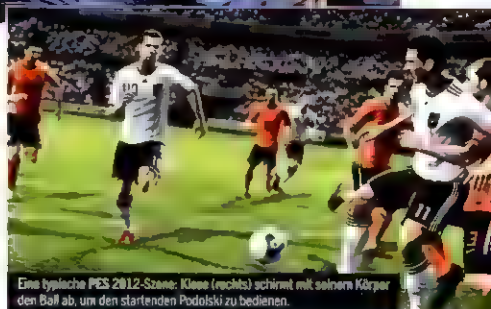


So kennt man ihn: Raubahn Mark van Bommel (Nummer 4 im rot-schwarzen Jersey) lässt Inter-Stürmer Samuel Eto'o über die Klinge springen.

PES 2012

Angriffslustig

Genre: Sportspiel | Entwickler: Konami Tokyo | Hersteller: Konami | Erscheint Herbst 2011



Eine typische PES 2012-Szene: Klose (rechts) schirmt mit seinem Körper den Ball ab, um den startenden Podolski zu bedienen.

Das neue Pro Evolution Soccer setzt auf längst fällige KI-Verbesserungen.

Wer auf der E3 den neuesten Teil der Fußballsimulation anspielen wollte, brauchte gute Kontakte zu Hersteller Konami. Denn PES 2012 wurde wie viele andere Hochkaräter auf der Spielemesse nur hinter verschlossenen Türen gezeigt. Wir haben unsere Beziehungen spielen lassen und ein paar Probe-Matches riskiert.

Bewegungstherapie

Vorab: Die angespielte Version befand sich noch in einem sehr frühen Stadium. Es waren lediglich eine Handvoll Teams enthalten, versprochene Grafikverbesserungen gab es noch nicht zu sehen und in Sachen Gameplay

hatten die Japaner noch nicht alle neuen Features implementiert. Das Gezeigte hatte es aber schon in sich: PES 2012 bietet eine deutlich überarbeitete Spielerintelligenz, die für viel mehr Dynamik auf dem Platz sorgt. Sämtliche Spieler sind jetzt die ganze Zeit in Bewegung, reagieren grundsätzlich schneller und besser auf Spielsituationen. Die KI-Kameraden stopfen Lücken in der Abwehr und was viel wichtiger ist – schalten sich jetzt selbstständig viel stärker ins Angriffsspiel ein. Damit hat man mehr Raum für Dribblings und obendrein viele lohnende Anspielstationen.

Das Ende einer Ära

Damit die Kugel in allen Spielsituationen auch wirklich zum richtigen Spieler kommt, dürfen Sie nun vorher das Ziel mit dem rechten Analogstick auswählen. Das funktioniert nicht nur im Spielgut, sondern auch bei Standardsituationen wie Einwurf, Ab- oder Freistoßen. Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit eröffnen sich dadurch ganz neue Taktikoptionen. Apropos Taktik: Die legen Sie in Zukunft über das Digi-Kreuz fest. Wer bislang auf diese Art seine virtuellen Kicker über den Platz scheuchte, sollte sich so langsam auf analoge Steuerung umstellen.

Wolfgang meint

„Gute Ideen, aber gut genug, um FIFA zu schlagen?“

Varianter schneller, spaßiger – das neue PES spielt sich auf der E3 wirklich klasse. Vor allem im Angriff macht sich die verbesserte künstliche Intelligenz der Mitspieler deutlich bemerkbar. Ich hoffe nur, dass Konami das Balancing so hinholt, dass Partien nicht zu einem einzigen Torregen verkommen.

WERTUNGSTENDENZ: 3 VON 10





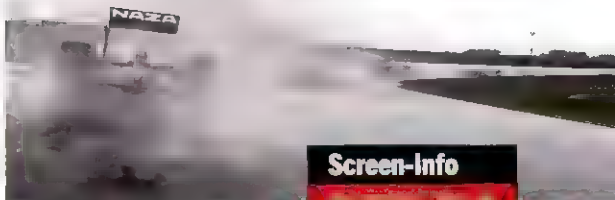
Alle aktuellen Wagen, Fahrer und Strecken der 2011er-Saison sind im Spiel drin!



Die ersten Screenshots sehen Klasse aus und vermitteln jede Menge Formel-1-Feeling.



Das DRS-System erlaubt das manuelle Vorstellen des Heckflügels im Rennen.



Die Regenrennen mit samt der üblen Sicht dürften für Nervenzitell sorgen.

F1 2011

Vettelwirtschaft

Genre: Rennspiel | Entwickler: Codemasters Birmingham | Hersteller: Codemasters | Termin: 24. September 2011

Text: Sebastian Stange

Mit konsequenten Verbesserungen und F1-Lizenz zum ultimativen Racing-Erlebnis?

Die Formel-1-Simulation **F1 2010** vom letzten Jahr war ein richtig gutes Spiel, wies bei eingehender Betrachtung aber einige richtig unerfreuliche Bugs auf. Die diesjährige Edition will sich solche Patzer nicht leisten. Doch **F1 2011** soll nicht nur die aktuellen Wagen und ein fehlerfreies Spiel, sondern auch gleich eine ganz neue Formel-1-Rennerfahrung bieten – natürlich online wie offline!

Detailgetreue Umsetzung

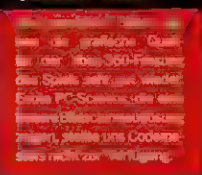
Die offensichtlichste Neuerung ist natürlich das Update auf die 2011er-Ausgabe der Formel-1-Lizenz. Das bringt zwei neue Kurse: Buddh International Circuit in Indien und den guten alten Nürburgring. Dazu kommen alle aktuellen Teams,

Wagen und natürlich die Rennfahrer. Auch KERS (kurzer PS-Schub per Knopfdruck), DRS (einstellbarer Heckflügel) sowie Pirelli-Reifen sind dabei – ganz wie in der realen 2011er-Saison. Obendrein wurden alle 19 Kurse des Spiels optisch überarbeitet und mit neuer Beleuchtung sowie mehr Details versehen. Auch ein neues System für dynamische Bewölkung sowie eine frische Fahrphysik integrierte man in **F1 2011**. Neu sind auch Tag-Nacht-Wechsel sowie bessere Wettereffekte. Wagenschäden und Technikausfälle wurden überarbeitet. Technische Defekte sind nun besser vorhersehbar und glaubwürdiger integriert. Wer beispielsweise öfter durchs Kiesbett fährt, riskiert Reifenplatzer.

Mittendrin statt nur dabei

Das Leben als Formel-1-Fahrer spielt eine zentrale Rolle im Spiel. Dieses Erlebnis soll durch Jubelszenen, eine begehrte, grafisch aufgepeppten Garage sowie glaubwürdigen Boxenfunk realistischer denn je werden. Obendrein wurde der Mehrspielermodus gründlich überarbeitet. Erstmals rasen Sie online inmitten eines vollen Fahrerfelds mit 24 Wagen, 16 davon werden von Spielern gesteuert. Ebenfalls toll: eine Koop-Karriere für zwei Spieler. Hierin kämpfen beide für den Sieg in der Teamwertung, werden aber mit der Zeit zu Konkurrenten bei der Fahrerwertung. Das alles erleben Sie online, im LAN-Modus oder mittels geteilten Bildschirms.

Screen-Info



Sebastian meint

„Mehr als ein simples Lizenz-Update!“

Es ist immer schön, wenn ein Entwickler für den Nachfolger ein neues bareitet. Titels nicht nur Feintuning betreibt, sondern auch Grundsätzliches anpackt. Ich bin zwar kein Fan der Inszenierung des Fahrerlebens, dafür freue ich mich auf die neuen Mehrspielermodi und die neue Fahrphysik. Mit der werden die Entwickler das Rennerlebnis nachvollziehbarer und vorhersehbarer machen. Bei einem so schnellen Rennspiel finde ich das extrem wichtig.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Screen-Info

Alle Screenshots stammen von Entwickler Blizzard. Sie zeigen unverfälschte Spielgrafik, einzig das Menü wurde auf einigen Bildern ausgeblendet. Heart of the Swarm sieht genauso gut aus wie Wings of Liberty.

Kerrigan ist auf fast allen Karten als aktive Spezialeinheit dabei. Wenn sie ins Gras beißt, wird sie nach kurzer Zeit einfach in ihrer Basis wiederbelebt.

Starcraft 2: Heart of the Swarm

Ein Herz für Ungetiere

Wiederkehr einer Bestie: Das erste Starcraft 2-Add-on bringt Kerrigan zurück!

FAQ

Hält ihr das Spiel selbst gespielt oder stehen eure Tester nur aus Pressenotlagen?
 »Viel Spaß. Wir waren vor Ort bei Blizzard in Irvine, Kalifornien. Dort konnten wir das Spiel als eines der ersten Mägenen in Hand ausprobieren, außerdem konnten wir Folge- und weitere Screenshots...

Was ist Heart of the Swarm dann nur? Ein Vollpreisspiel oder ein Add-on?

Heart of the Swarm ist als Erweiterung zum Starcraft 2-Modus Singleplayer und Multiplayer...

Mein ich Starcraft 2: Wings of Liberty durchgespielt haben, um mit Heart of the Swarm losgehen zu können?

Nein, ihr könnt das Spiel auch ohne Wings of Liberty spielen. Das Spiel ist als Erweiterung...

Wird es auch eine Erweiterung geben, die das Spiel noch mehr erweitert?
 »Das ist eine Frage, die wir nicht beantworten können. Wir werden es sehen, wenn wir...

Was wird das Teil kosten?

Die Erweiterung kostet noch keinen Preis. Wir werden es sehen, wenn wir...

Welchen Umfang wird das Add-on haben?

Und was bietet es Neues?
 »Das ist eine Frage, die wir nicht beantworten können. Wir werden es sehen, wenn wir...

Steht man nur die Zug- und gibt's wieder zu eine Mini-Kampagne wie im Vorgängerspiel?

Wahrscheinlich wird es eine Mini-Kampagne geben, die die Spieler durch das Spiel führt. Wir werden es sehen, wenn wir...

Gibt es neue Einheiten und Gebäude?

Ja, es werden neue Einheiten und Gebäude geben. Wir werden es sehen, wenn wir...

Wahrscheinlich das Bestimmung eines Funktionärs?

Das wird eine Frage sein, die wir nicht beantworten können. Wir werden es sehen, wenn wir...

Werden Grafik und Technik verbessert?

Das ist eine Frage, die wir nicht beantworten können. Wir werden es sehen, wenn wir...

Wie sieht es mit der... neuen Kampagne aus?

Das ist eine Frage, die wir nicht beantworten können. Wir werden es sehen, wenn wir...

Starcraft 2 erscheint als epische Trilogie – das hatte Entwickler Blizzard schon vor Jahren bekannt gegeben. Drei Spiele sollen die Geschichte um die Terraner, Zerg und Protoss erzählen, jedes mit einer vollwertigen Kampagne, die sich auf einen der Völker konzentriert. Nach dem großartigen Auftakt *Wings of Liberty* geht's mit *Heart of the Swarm* weiter: Das Add-on rückt die Zerg in den Mittelpunkt und bietet sogar ein paar Rollenspielelemente.

Schmerzdamen

Die Story des Add-ons beginnt nach dem dramatischen Ende von *Wings of Liberty*. Kerrigan, geschwächt und wieder in Menschengestalt, sehnt sich nach Rache an Arcturus Mengsk, dem Imperator der terranischen Liga. Um ihr Ziel zu erreichen, muss sie jedoch erst zu alter Stärke und Macht zurückfinden. Und so beginnt ihr Rachefeldzug, um die Kontrolle über den Zerg-Schwarm zurückzugewinnen. Im Verlauf der Kampagne soll sich die einstige Königin der Klängen sogar erneut verwandeln. Welche Gestalt sie diesmal annehmen wird? Das verrät Blizzard nicht!

Neues Gewürm

Kerrigan ist auf Hilfe angewiesen. Deshalb stehen ihr neue Diener zur Seite, von denen wir bereits zwei in Aktion erleben durften. Den Anfang macht Izsha, ein schlangenhaftes Wesen, das direkt mit der Leviathan, Kerrigans organischem Raumschiff, verwachsen ist und

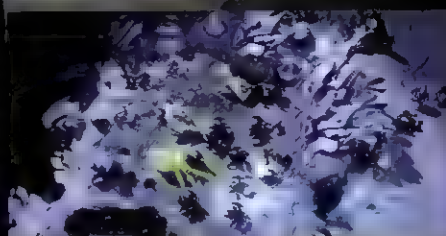
als nützliche Beraterin agiert. Der zweite Diener heißt Abathur, ein vielarmiges Wesen mit einem wichtigen Talent: Es extrahiert die Gene anderer Spezies und fügt sie Kerrigans Zerg-Schwarm hinzu, um die Kreaturen so mit nützlichen Eigenschaften zu verbessern. All das geschieht in der neuen Evolutionskammer, die der Spieler zwischen Missionen besucht – ähnlich dem Arsenal aus *Wings of Liberty*. Bevor Abathur loslegen kann, muss Kerrigan ihn aber mit Mutagenen versorgen, die sie während der Einsätze sammelt. Damit lassen sich Zerg-Einheiten nicht nur aufwerten, sondern auch in neue, stärkere Spezies verwandeln: Aus Zerglingen können beispielsweise Raptoren oder Schwammlinge entstehen! Diese Spielmechanik ist so wichtig, dass wir ihr die gesamte nächste Seite gewidmet haben. Wenig überraschend: Das Upgrade-System wird nur in der Solokampagne zum Einsatz kommen – Immerhin muss Blizzard die wichtige Balance für den E-Sport wahren. Natürlich wird es aber brandneue Truppen für den Einzel- und Mehrspielermodus geben, sowohl für die Zerg als auch für die Terraner und Protoss.

Wandlungsfähig

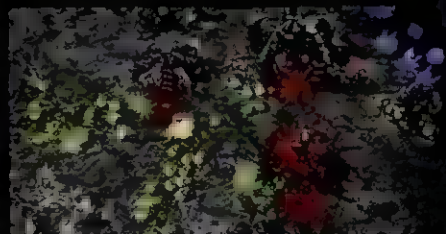
In den meisten Missionen mischt Kerrigan als aktive Einheit auf der Karte mit. Fällt sie im Kampf, darf man sie nach einer kurzen Wartezeit wiederbeleben. Zudem besitzt die Heldin vier Grundwerte: Schaden, Rüstung, Lebenskraft und Energiepunkte. Diese Attri-



Gemächliches Kreaturen wie Abathur bieten erst mal einen ungewohnten Anblick. Dank der guten Dialoge lernt man aber schnell, sich mit ihnen zu identifizieren.



Um an die nötigen Mutagenpunkte zu kommen, rettet Kerrigan mit ihren Zerg ein paar einheimische Tiere aus, die gut an das Klima der Erde angepasst sind.



Am Ende der ersten Char-Mission erhält Kerrigan eine riesige Streitmacht von rund 100 Burzlingen und 150 Zerglingen – ein enorm befriedigender Moment.

zwischen Missionen betreibt sich Kerrigan auf ihrem Schiff* der Leviathan. Die Hintergründe ändern sich hier abhängig von dem Planeten, auf dem man sich gerade aufhält.

Abathur: Dieses schräge Monstrum versorgt andere Kreaturen, um deren DNS zu extrahieren und sie im Anschluss für Kerrigans Truppen zu verwenden. Abathurs sorglose Art lässt Kerrigan zu Beginn wutend werden.



Izsha: Kerrigan züchtete dieses Wesen einst aus einer menschlichen Frau. Die schlangenhafte Izsha dient als Beraterin und Wissenschaftler – Blizzard beschreibt sie als eine Art lebende externe Festplatte.

Upgrades und Mutationen

Im Vorgängerspiel bezahlte man Einheitsverbesserungen noch mit Credits. Für Heart of the Swarm hat sich Blizzard etwas Neues einfallen lassen.

Der Zerg-Schwarm setzt sich aus den Genen verschiedener Spezies zusammen. Blizzard nutzt diesen Ansatz für ein neues Upgrade-System: Kerrigan sammelt in Missionen Genmaterial, zum Beispiel für das Erreichen von Einsatzzielen – vergleichbar mit den Forschungspunkten aus Wings of Liberty. Diese Währung kann sie zwischen den Missionen ausgeben, um in Abathurs Evolutionskammer neue Verbesserungen und Mutationsformen für ihre Truppen zu kaufen. Die meisten von Kerrigans Einheiten lassen sich zu neuen, stärkeren Varianten aufwerten. Frische Truppentypen muss sich Kerrigan allerdings erst verdienen, indem sie Missionen meistert. Blizzard plant derzeit nicht, bereits gekaufte Upgrades und Mutationen umkehrbar zu machen – man sollte sich also gut überlegen, wofür man die kostbaren Punkte ausgibt.

Brutstätte. Ähnlich dem Arsenal aus Wings of Liberty darf Kerrigan in der Evolutionskammer ihre Truppen bestaunen. Die grüthünen Eier werden nach und nach durch neue Bestien ersetzt – gegen Spielende sollen sie wieder Monstermassen auf Befehl warten.



Wienmeister: Durch einen Klick auf Abathur betritt Kerrigan die Evolutionskammer. Das ist einer der wenigen neuen Räume, die Blizzard bislang gezeigt hat. Hier verwaltet Kerrigan die Upgrades ihrer Truppen.

Zergling: Kauft man eine Einheit an, so wechselt das Spiel in eine schicke Großaufnahme. Hier darf man bis zu drei Upgrades für eine Einheit kaufen. Außer dem sollen sich viele von Kerrigans Bestien auch in neue Spezies verwandeln lassen – dazu stehen zwei mögliche Evolutionsformen.

Wah

Metabolic Boost: Bewegungsgeschwindigkeit von Zerglingen um 33 % gesteigert. Kostet 1 Mutagen.



Verfügbare Mutationen: 22

Währung: Mutagene sind nötig, um Einheiten zu verbessern. Kerrigan verdient diese DNS-Bausteine unter anderem dadurch, dass sie Missionen meistert.

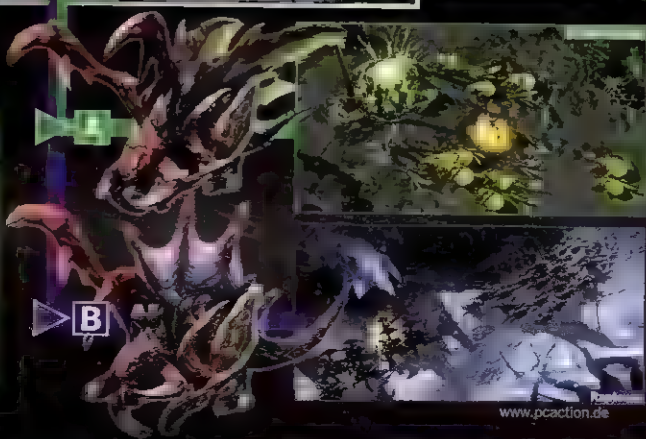
Posthumous Mitosis: 20 % Chance, dass Zerglinge bei ihrem Tod zwei Brutlinge erzeugen. Kostet 1 Mutagen.

Rapid Genesis: Zerglinge schlüpfen direkt aus dem Ei, die Raize! fällt also komplett weg. Kostet 2 Mutagene.

Sobald eine Einheit zweimal aufgerüstet wurde, darf sie in eine von zwei neuen Formen mutieren. Hier der Zergling als Beispiel.

A Schwarming: Anstatt der üblichen zwei Zerglinge schlüpfen nun drei grüne Einheiten aus einem Ei. Der dritte Schwarming ist gratis!

B Raptor: Die hell gefärbten Raptoren haben zehn zusätzliche Lebenspunkte und verfügen über einen Sprungangriff. Stark gegen Fern-Verfeind!



Battle Focus: Kerrigans Talente

Zum ersten Mal folgt Blizzard auch Rollenspielelemente in das Starcraft-Universum ein.

Zwischen Missionen darf der Spieler einen sogenannten Battle Focus für Kerrigan festlegen. Dabei handelt es sich um ein fest vorgegebenes Set aus aktiven und passiven Spezialfähigkeiten. Im Laufe der Missionen können weitere dieser Sets hinzu, außerdem werden in jedem Battle Focus nach und nach neue Fähigkeiten freigeschaltet. Der Spieler hat darauf allerdings keinen Einfluss – man kann lediglich den Focus wählen, alles Weitere geschieht automatisch. Jeder Battle Focus bietet verschiedene Vorteile: Manche eignen sich eher für Schleichmissionen, andere dienen der Vernichtung von Gegnergruppen.

SPEC OPS

+50 Energie

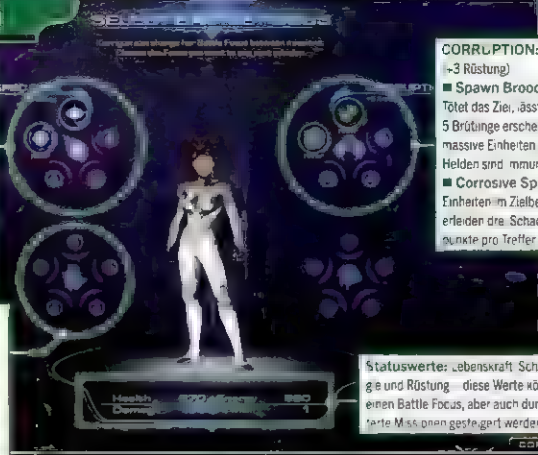
■ Psionic Shadow: Kerrigan erschafft eine Kopie mit halbierten Schadenswert von sich selbst.

■ Pulse: Schaden und Lähmung bei Gegnern im Zielbereich.

■ Infested Cortex: 50 Energie passiv.

Weitere Fähigkeiten

Die Entwickler wissen noch nicht, wie viele Battle-Focus-Sets im fertigen Spiel enthalten sein werden. Sicher ist aber: Kerrigan mutet im Spielverlauf, dann werden auch neue Talente aktiviert!



CORRUPTION:

+3 Rüstung

■ Spawn Broodlings: Tötet das Ziel, lässt sofort 5 Brütlinge erscheinen, massive Einheiten und Helden sind immun.

■ Corrosive Spores: Einheiten im Zielbereich erleiden die Schadenspunkte pro Treffer.

Statuswerte: Lebenskraft, Schaden, Energie und Rüstung – diese Werte können durch einen Battle Focus, aber auch durch gemeisterte Missionen gesteigert werden.

bute lassen sich steigern, etwa indem Kerrigan Nebenmissionsziele erfüllt – dafür verdient sie nicht nur Mutagen, sondern auch Statusboni. Dieses System könnte sich aber noch ändern, denn Blizzard experimentiert derzeit mit allerlei Modellen herum – sogar eine Art Erfahrungspunkteleiste ist nicht ausgeschlossen. Und noch ein kleiner Rollenspielaspekt soll es ins Spiel schaffen: Zwischen Missionen darf man für Kerrigan einen sogenannten Battle Focus wählen. Dabei handelt es sich um ein Set aus Spezialfähigkeiten und passiven Boni – Details dazu gibt's im Kasten oben!

Erste Missionen angespielt

Auch in Heart of the Swarm wählt der Spieler meist aus mehreren

Missionen. Allerdings wird es weniger Planeten als in Wings of Liberty geben, denn diesmal sind die Einsätze anders verteilt: Jeder Planet bietet nun eine Abfolge von Aufträgen. Zwei davon dürfen wir während unseres Studiobesuchs bereits durchspielen. Erkenntnis: Starcraft bleibt Starcraft, Spielprinzip und Interface bleiben unangestastet. Der erste Einsatz trägt den Titel „War for the Brood“. Er führt Kerrigan nach Char zurück, eine vulkanische Welt, auf der sich Za'gara, eine Brutmutter, zur neuen Anführerin des Schwarms ausgerufen hat. Kerrigan soll ihren Widerstand brechen und ihr Gefolge für sich beanspruchen. Dazu muss sie das Missionsgebiet nach Eiern absuchen, die sie dort in früheren Tagen gehört

hat. Za'gara verfolgt jedoch das gleiche Ziel und sammelt ihrerseits fleißig Eier auf der Karte ein – es entwickelt sich ein Wettlauf gegen die Zeit. Hat Kerrigan ihr Ziel erreicht, erhält sie eine gigantische Streitmacht von rund 100 Zerglingen und 150 Berstlingen! Mit dieser Armee gilt es nun, die Feindbasis in Schutt und Asche zu legen – ein Kinderspiel!

Bewährtes Gameplay

Die zweite Mission mit dem Titel „Silence their Cries“ spielt auf dem eisigen Mond Kaldir. Hier soll Kerrigan Na'fash bezwingen, eine weitere Brutmutter. Allerdings sind die Temperaturen dort so niedrig, dass die Zerg-Einheiten gefrieren würden. Daher muss Kerrigan zunächst Gen-

material von heimischen Spezies besorgen, damit Abathur einen Wärmepanzer für die Zerg entwickeln kann. Ist das geschafft, stößt Kerrigan tiefer in das Missionsgebiet vor und findet schließlich den Kadaver von Na'fash im Schnee. Ihre Mörder: ein Protoss-Kommando, das sich in einer Basis verschanzt hat. Kerrigan hat nun die Aufgabe, das Lager genüsslich mit Zerglingen, Berstlingen und Schaben plattzumachen. Keine Frage: Beide Missionen machen einen guten Eindruck und bieten die hohe Qualität, die man von Blizzard erwartet. Mit jeweils 20 Minuten Spielzeit fallen die beiden Einsätze allerdings auch etwas kurz aus – eben so, wie es schon in Wings of Liberty der Fall war.

Felix meint

„Schon allein wegen der Story ein Pflichtkauf!“

Wie wird Kerrigan ihre Zerg-Armee zurückerobern? Was treibt Jim Raynor während dieser Zeit? Und was haben die mysteriösen Xel'Naga eigentlich vor? So viele Fragen, liebe Leser – und ich bin echt gespannt, wie Blizzard sie beantwortet! Klar: Heart of the Swarm soll das Rad nicht neu erfinden. Weder die Upgrade-Mechaniken noch die ersten Missionen machen beim Anspielen den Eindruck, dass uns hier mehr erwartet als eine aufgewühlte Zerg-Variante von Wings of Liberty. Doch was soll's – Blizzard hat stets erstklassige Add-ons geliefert und ich bin mir sicher, dass sich diese Tradition mit HeS fortsetzt. Allerdings wünsche ich mir diesmal etwas größere, längere Missionen als im Hauptspiel – dort waren sie mir nämlich doch etwas zu kurz. Dann noch eine satte Ladung toller Outscapes dazu und schon bin ich glücklich!

PC Action im Besuch bei Blizzard

Als eine von wenigen ausgewählten Redaktionen flogen wir nach Irvine, Kalifornien und waren dort einen Tag lang bei Blizzard Entertainment zu Gast. Redakteur Felix Schütz durfte das frisch präsentierte Add-on sogar selbst anspielen! Außerdem nutzte er die Gelegenheit, um mit dem Entwickler zu plaudern: Brian Kendrick (leitender Story-Autor), Samwise Didier (Blizzards Chef-Grafiker) und Dustin Browder (leitender Spieldesigner) standen Rede und Antwort.



vor Ort traf sich Redakteur Felix Schütz auch mit Samwise Didier (links im Bild). Blizzards bhaar- und stimmig gewaltig vom Chef-Grafiker



Die Licht- und Schatten-Effekte gehören zu den Glanzpunkten der neuen Glacier-2-Engine, sie machen das Schlei- chen zum Vergnügen.

Hitman: Absolution

Mordlustig

Genre: Action | Entwickler: IO Interactive | Hersteller: Square Enix | Termin: 2012

Text: Christoph Schuster

Hemd, Anzug, Krawatte – der wohl eleganteste Killer der Welt nimmt wieder Aufträge entgegen.

FAQ

Hitman 5? Das gab's doch erst letzten Monat?

Richtig, PC- und ON-Krasser gehören schließlich zu einer derart privilegierten Spezies, dass sie als erste Menschen weltweit vom neuen Hitman erfahren. Als der Rest der Spielerschaft auf der E3 2011 allerdings nachgezogen hat, wird erneut die Möglichkeit zum Interview und erfahren einige Neuigkeiten.

Weiß man denn endlich mehr zur Geschichte?

Nicht wirklich. Die Entwickler besinnen sich, dass der Hitman sich diesmal auf einem sehr persönlichen Feld bewegen wird. Die Handlung wird eine deutlich wichtigere Rolle spielen als in vergangenen Abenteuern. Vor allem dem Treffen mit 47s ehemaliger Kontaktperson Diana Burnwood trauen wir einige emotionale Sprengkraft zu. Allgemein gibt es in Teil 5 deutlich mehr Dialoge als früher.

Wo soll das nur hinführen?

Erst mal nach Chicago, dort meuchelte sich unser Lieblingskiller durch die E3-Präsen- tation.

Im Gespräch deuteten die Entwickler jedoch an, dass Absolution den Hitman an verschiedene Schauplätze auf der ganzen Welt führen würde. Außerdem gibt es im fertigen Spiel auch Abschnitte bei Tag und Sonnenschein statt bei Nacht und Regen.

Super, aber mir war das Spiel immer zu schwer und unkomfortabel.

Reden Sie mich weiter, die Entwickler haben Sie doch längst gehört. Mittels des neuen „Instinct“-Features kann der Hitman die Laufwege und Positionen von Wachen errahnen und interaktive Gegenstände erspähen. Außerdem verbessern der Instinct viele Fähigkeiten: etwa das Tarnen oder Zielen. Im Gegenzug flög die alte Satellitenkarte raus. Profis brauchen jetzt aber nicht zu maulen, sie bekommen die H-festsetzungen auf höheren Schwierigkeitsgraden abgenommen.

Klingt gut. Bringt's mir was, vorzubestellen?
Jap, denn Vorbestellungen sind geplant.



Der Hitman gerät erneut an abstruse Personen und skurrile Orte, wie diesen Kellertempel. Redaktions-Highlight: In der Messedemo nutzte 47 die Bombe als Mordinstrument.

Hitman vs. Action

Alte Hitman-Fans zeigen sich besorgt – zu Recht?

Aus unsere Vorschau der letzten Ausgabe in die Zockerzimmer der Nation Einzug hielt, begleitet von einem spektakulären Trailer (siehe aktuelle DVD), da war der Aufschrei groß. Einerseits herrschte pure Freude über die Rückkehr der Kultfigur 47, andererseits erreichten uns zahlreiche besorgte Zuschriften, die wir an dieser Stelle beantworten möchten.

- **Hilfe, gibt es wirklich ein Deckungssystem?** Ja, definitiv. Das Ganze funktioniert nach dem aktuellen Standard für Action aus der Schulterkamera geprägt durch eine indizierte Kettensäge-Serie aus dem Hause Epic. Das System wirkte in Hitman 5 so weit passend, einziger Kritikpunkt unsererseits: Zerstören lassen sich Deckungen in Allgemein nicht, es gibt nur wenige vorge-skriptete Ausnahmen.

- **Wird Hitman zum Shooter?** Ja und nein. Das Hauptproblem, das viele Serienfans mit dem Deckungssystem haben, ist die daraus folgende Vereinfachung der Schusswechsel.

In der Tat lässt sich Hitman 5 (zumindest in den von uns gesehenen Levels) wie ein Shooter spielen. Das gehört aber zum Plan der Entwickler, die dem Spieler maximale Freiheit in der Wahl seines Vorgehens bieten wollten. Es ist aber genauso möglich, die Levels wie früher schiekend anzugehen: Was die Entwickler auch sehr unterstützen. Eine derartige Entwicklung Richtung Action und Casual wie etwa bei Kollegen Fisher in *Splinter Cell: Conviction* brauchen Sie nicht zu befürchten.

- **Spiegelt der brutale, hektische Trailer das Spielgeschehen ab oder?** Nicht wirklich. Der Trailer und auch die relativ actionreiche, geradlinige Mission der E3-Demo wurden ausgewählt, um möglichst viel Rummel zu erzeugen und Interesse zu generieren. Sie stehen nicht stellvertretend für das ganze Spiel. Laut Entwickler machen geskriptete Actionpassagen deutlich weniger als 50 Prozent aus.



Hitman gegen Helikopter – laut den Entwicklern definitiv eine actionreiche Ausnahme, kein spielerisch simpler Dauerzustand.

„Die Freiheit ist für uns das Wichtigste!“

Chefentwickler Tore Blystad erklärt uns, worauf es ihnen bei Hitman 5 ankam.



Abwärts vom Messenbräu lud uns Square Enix auf eine paradisiatische Insel ein, um das Spiel erneut zu sehen und mit Game Director Tore Blystad zu sprechen.

PC ACTION: Hey, ihr scheint in Hitman 5 einiges zu verändern. Gibt es einen Kern der Serie, den ihr unangetastet lasst?

TORE: Die Freiheit! Die Freiheit zu wählen, welche Art von Hitman der Spieler sein möchte, das war für uns zu jeder Zeit ein zentraler Punkt der Serie. Wir wollen es den Menschen ermöglichen, sich selbst auszudrücken. Also wurden alle Levels in Hitman so designt, dass der Spieler sich dort selbst verwirklichen, seinen eigenen Pfad gehen und seine eigene Geschichte erzählen kann.

PC ACTION: Das gestaltete sich in der Vergangenheit oft schwieriger als eigentlich nötig ...

TORE: Richtig, wir haben in zahlreichen Spielertests bemerkt, dass

neue Spieler oft eingeschüchtert reagierten. Die alten Hitmans waren unkomfortabel zu steuern, schwer zu kontrollieren. Dir wurde nichts beigebracht, du bist einfach in die Welt geplumpt und warst kurz darauf meist tot. Wir wollen Hitman 5 nicht „runterdummen“, das wäre der größte Fehler, den wir machen könnten. Stattdessen möchten wir, dass das Spiel sich besser präsentiert, dem Nutzer seine Möglichkeiten aufzeigt und dass das Interface intuitiv ausfällt. Es sollte nicht schwer sein, sich als Hitman zu bewegen. Die Herausforderung sollte darin liegen, sein Opfer zu isolieren, unbemerkt auszuschalten und die Spuren zu verwischen.

Chris meint

„Respekt! Agent 47 plant den perfekten Coup.“



Hitman: Absolution soll mir also mehr denn je die Chance geben, mich selbst zu verwirklichen? Eine großartige Idee! Ich plane jetzt schon meine verschiedenen Spieldurchläufe. Einmal als präziser Topkiller, als echter Agent 47 der keine Spuren hinterlässt und selbst den morgendlichen Stuhlgang so bewältigt, dass es für Außenstehende nach einem harmlosen Unfall aussieht. Sobald dieser Überkiller aber den Absprung zu sehen bekommt, startet Durchgang zwei mit einer Solo-Version der Boondock Saints (für die Jugendschützer unter uns). Ich meine selbstverständlich den nicht ndz ersten zweiten Teil. Ha! Ist voll, halb chaotisch wird das Ganze ein Feldzug von biblischen Ausmaßen. Und wenn etwas schiefgeht? Wird eben gebauert. Das geht ja jetzt genau. In die selbe Sonne. Ich freu mich drauf und übe schon mal das Familiengebet.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Dead Block

Akkord-Arbeit

Genre: Action | Entwickler: Candygun Games | Hersteller: Digital Reality | Thema: 2011

Text: Jürgen Krauß

Mit Taktik und Gitarrenriffs gegen vom Rock'n'Roll besessene Zombies – hell yeah!

Fadenscheinige Gründe dafür, dass sich die Toten aus ihren Gräbern erheben und den Lebenden das Nicht-Totsein madig machen, finden wir in einschlägigen Medien zur Genüge – den „gottlosen Rock ‘n’ Roll“ dafür verantwortlich zu machen, ist dabei aber sicher nicht unter den Top Ten. „Umso besser!“, dachte sich wohl das Hamburger Spielstudio Candygun Games, schnappte sich eine Lizenz für die Unreal

Engine 3 und programmierte ein Spiel um diese wilde Theorie herum. Heraus kam ein in vielerlei Hinsicht außergewöhnliches Taktik-Zombie-Action-Geplänkel mit 50er-Jahre-Setting und Rock'n'Roll-Musikuntermalung, das hoffentlich bald per Steam zum Download bereitsteht. Vorerst ist nur der Release für Xbox Live und das Playstation Network im Juli offiziell – aber wir hatten zumindest eine vollständige PC-

Vorschauversion im Haus, denken Sie sich also hier bitte, emanden, der mit einem Zaunpfahl wedelt.

Mit Musik geht alles leichter

Wie bekämpft man nun Zombies, die von teuflischer Musik heraufbeschworen worden sind? Mit ebenso diabolischen Klängen natürlich! Also stürzen sich die drei Protagonisten Foxy, Mike und Jack von Level zu Level, wo es nicht nur den Angriffen der Hirnfresser zu

widerstehen, sondern jeweils ein Set aus Verstärker, Gitarre und Lautsprecher zu finden gilt. Erst wenn das Instrument startklar ist, kann im Stile von *Guitar Hero* die virtuellen Saiten gegriffen und damit der Level beendet werden. Da unser Trio nicht allzu schlagkräftig ist, artet *Dead Block* nicht wie die Genrekollegen in banale Hack'n'Slay-Action aus, sondern bedient eher die Strategen unter den Action-Fans: Aus gefun-





Solange eine Ihrer Spielfiguren am Leben ist, können gefallene Kameraden wieder aufgepöppelt werden.



Arbeitsteilung: Jeder Charakter macht, was er am besten kann – Jack zerlegt Möbel, während Mike Barrikaden repariert und den Raum durchsucht.



Am Ende jedes Abschnitts rocken Sie die verbleibenden Zombies mit harten Gitarrenriffs in ihre Gräber zurück ... oder in die Hölle oder wo sie eben herkamen.

denem Krempel bauen die Überlebenden nämlich Barrikaden und Fallen und verschanzen sich in mal mehr, mal weniger großen Innenarealen. Auf den ersten Blick vieleicht seltsam, in sich aber total logisch: Statt allen Zomb es auf die Mütze zu dreschen, schägt unser Dreiergespann lieber die Inneneinrichtung von Schulen, Villen und anderen Lokaltäten kurz und klein – dieser „Ressourcenabbau“ ist unabdingbar für die

Konstruktion von Fallen, fordert Ihren Klickfinger ungemein und fördert außerdem gelegentlich Waffenverbesserungen und anderen nützlichen Kram zutage.

Zu dritt allein

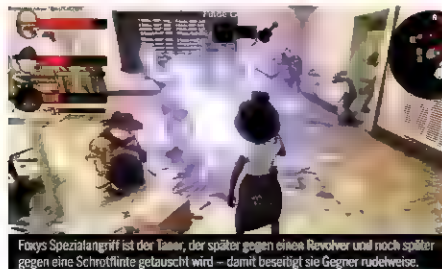
Im Solomodus lenken Sie bis zu drei Charaktere gleichzeitig beziehungsweise abwechselnd – Sie springen auf Tastendruck zwischen ihnen hin und her. „führungslose“ Figuren folgen Ihnen

auf Wunsch und verhalten sich sonst ihren Fähigkeiten entsprechend – so lassen sie sich auch gezielt einsetzen: Stellen Sie beispielsweise Jack in einem Raum ab, „renoviert“ er diesen mit seiner Axt, bis kein Möbestück mehr hell ist. Obendrein verfügt jeder Held über ein Spezialmanöver, das im Laufe der Zeit in mehreren Stufen aufgewertet wird. All diese Facetten machen aus dem eigentlich recht simpel und

unscheinbar klingenden (und aussehenden) **Dead Block** ein cleveres Zombiespiel mit überraschend großer taktischer Tiefe

Gnaaaaaaahaaaaaa!

Den Mehrspielern konnten wir leider noch nicht ausprobieren, dem (möglicherweise noch nicht finalen) Menü des Spiels nach dürfen wir aber mit Vierspieler-Unterstützung am geteilten Bildschirm rechnen



Forgys Spezialangriff ist der Tanner, der später gegen einen Revolver und noch später gegen eine Schrotflinte gelauscht wird – damit beseitigt sie Gegner rudelweise.

Jürgen meint

„Zombies UND Rock'n'Roll? Ich bin dabei!“



Ich hatte ja gehofft, dass **Dead Block** beim Totalausfall werden würde, schließlich mag ich Zombies genauso wie Rock'n'Roll. Dass es letzten Endes aber derart ausgeklügelt, putzig, strategisch und unterhaltsam daherkommt, überrascht mich doch etwas. Gut, technisch ginge das sicher noch mehr und zumindest einer der beiden Sprecher sollte über eine Umschulung nachdenken, darüber trösten mich jedoch der 50er Jahre-Horrorfilm-Charme und die Beiträge der Band Vampire State Building locker hinweg. Schade, dass die Angelegenheit in nur vier Stunden abgefrühstückt ist, aber es kommt ja noch ein Mehrspieler!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Die Volksbewegung „Vox Populi“ befindet sich in einem Bürgerkrieg gegen Comstock, den Anführer Columbias.



Screen-Info

Am 26. März 2012 erscheint das neue Bioshock-Spiel. Es ist ein Action-Adventure, das in einer fiktionalen Welt spielt. Das Spiel ist für PC, Xbox 360 und PS3 verfügbar. Es ist ein Singleplayer-Spiel.

Bioshock Infinite

Himmelsstürmer

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Irrational Games | Hersteller: 2K Games | Termin: 2012

Text: Patrick Schmidt

Auf der E3 gab es einige neue Szenen und Infos zum neuen Bioshock-Spiel.

Der Himmel ist blau, die Sonne scheint und weiße Schäfchenwolken ziehen langsam vorbei. Trotzdem hat Booker DeWitt, der Protagonist von **Bioshock Infinite**, keine Zeit für ein Sonnenbad. Seine Mis-

son ist ebenso verrückt wie tollkühn. Er soll in die fliegende Stadt „Columbia“ reisen, um dort die junge Elizabeth aus den Klauen von Songbird zu retten. Und wenn Sie sich jetzt fragen, wer oder was

ein Songbird ist: Dabei handelt es sich um eine Art Riesenvogel, der einen metallischen Kopf und den Körper eines Affen besitzt. Alle Klarheiten beseitigt? Gut, dann können wir ja jetzt loslegen!

Rein ins Krisengebiet!

Bereits vor der E3 gab es ein paar wenige Videos zu **Bioshock Infinite**, die vor allem zerstörte Gebäude und Schießereien auf den Straßen von Columbia zeigten.

Was ist denn aus *Rapture* geworden? Die Bilder sehen irgendwie nicht mehr nach Unterwasserwelt aus!

Das ist richtig, denn **Bioshock Infinite** hat mit den beiden ersten **Bioshock**-Spielen zumindest im puncto Story nichts mehr zu tun. *Infinite* spielt stattdessen in „Columbia“, einer Stadt, die sich hoch über den Wolken befindet. Die einzigen Stadtbäume und Lokaltäter sind an Barons befestigt und lediglich durch Ketten und Seilen miteinander verbunden – ein unglaublich kreatives und faszinierendes Setting.

Schienen? Fahnen da etwa Züge über den Wolken? So ein Quatsch!

Nein, auf oder eher an den Schienen, die im Spiel „Sky-Lines“ heißen, fahren keine Züge, sondern Güter – und Menschen! Was zunächst absurd klingt, ergibt im Spiel durchaus Sinn. Wenn nämlich der Protagonist nämlich von einer Plattform zum nächsten bewegen möchte, dann springt er mit einem Greifhaken ganz einfach an eine dieser Sky-Lines und lässt sich die ewige Fahrt. Eine genauere Erläuterung finden Sie im Kasten auf der nächsten Seite.

Apropos Protagonist: Wen spielt man denn diesmal? Und worum geht es überhaupt genau?

Sie schlugen in die Haut des ehemaligen Pinkerton-Detectives Booker DeWitt, der nach Columbia geschickt wird, um Elizabeth zu retten. Eine junge Dame, die bereits seit ihrer Kindheit in der Stadt festgehalten und vom sogenannten Songbird in einer Art metallischen Riesenvogel bewacht wird. Als wäre das nicht schon genug, noch zu der Zeit, zu der Booker in der fliegenden Stadt ankommt, dort auch noch ein heftiger Bürgerkrieg.

Klingt ja alles extrem abgefahren! Das will ich spielen, am besten jetzt! Wann kommt **Bioshock Infinite** denn raus?

Aktuelle und offizielle Aussage, dass **Bioshock Infinite** im Jahr 2012 erscheint. Erstkurzschrieb Take-2-CEO Karl Slatoff aber in einem Interview verlauten, dass der Entwicklungsprozess „unglaublich gut voranschreitet“. Mit ganz viel Glück dürfen wir also vielleicht sogar auf einen Release gegen Ende des Jahres hoffen, vorausgesetzt, die Entwicklungsarbeiten leisten weiterhin so gute Arbeit.

FAQ

Achterbahn im Himmel – so funktionieren die Sky-Lines!

Bioshock-Schöpfer Ken Levine stellte die halsbrecherischen Transportmittel in einem Video ausführlich vor.

Ken Levine beschreibt das Gefühl, das er mit den Sky-Lines vermitteln will, folgendermaßen: „Steilen Sie sich vor, Sie befinden sich auf einer Achterbahn, die auf eine andere Achterbahn gebaut ist. Dann springen Sie zwischen diesen beiden Bahnen hin und her und bei all dem tragen Sie eine Waffe und werden außerdem von Gegnern beschossen.“ Klingt toll? Ist es auch. Die in den Trailern und auf der E3-Präsentation gezeigten Szenen vermitteln das Gefühl

einer echten Achterbahnfahrt tatsächlich nicht gut und man erpappe sich schon mal dabei, wie man bei einer steilen Abfahrt die Luft anheilt. Außerdem wird man sich offensichtlich völlig frei an den Sky-Lines bewegen dürfen, was nicht nur zu Erkundungstouren einlädt, sondern insbesondere bei Feuergefechten für allerlei taktische Vielfalt sorgt. So können Sie sich in Windeseile auf eine höhere Plattform schwingen, um Gegner von dieser Position aus un-

ter Beschuss zu nehmen. Und wenn Sie tatsächlich mal einer zu großen Gegnergruppe gegenüberstehen, dann stellt eine nahegelegene Sky-Line natürlich eine willkommene Fluchtmöglichkeit dar. Aber Vorsicht, auch einige Gegner wissen die Sky-Lines zu nutzen und werden nicht zögern, die Verfolgung aufzunehmen. Daraufhin kann es zu spektakulären Schießereien mitten in der Luft kommen. Auch was die Story betrifft, haben die Schienen ei-

nen Hintergrund, den Levine im Video erklärt. Ursprünglich dienten die Sky-Lines nur dem Transport von Gütern und Containern, doch mit der Zeit begannen immer mehr Leute, sich mithilfe der Schienen fortzubewegen. Dabei kommt es natürlich auch immer mal zu Unfällen, besonders wenn einem bei einer steilen Abfahrt eine Ladung Container entgegenkommt. Auch als Booker müssen Sie stets auf solcherlei Hindernisse achten.



Im freien Fall stürzen Sie als Booker von einer Sky-Line zur nächsten. Mit dem links zu sehenden Sky-Hook halten Sie sich an den Schienen fest.



Auch einige Ihrer Gegner wissen die Sky-Lines zu nutzen. Dabei kommt es von Zeit zu Zeit zu halsbrecherischen Verfolgungsjagden und Schießereien.

Das liegt daran, dass die Stadt gerade von einem blutigen Bürgerkrieg erschüttert wird, bei dem sich eine Volksbewegung namens „Vox Populi“ gegen ihren Anführer Comstock auflehnt. Für Booker ist dieser Bürgerkrieg Fluch und Segen zugleich. Einerseits lenkt der Aufruhr von ihm und seiner Mission ab, andererseits kann sich so manche gefährliche Situation ergeben, wenn er zwischen die Fronten gerät. Im Spielverlauf müssen Sie übrigens mehrfach selbst Partei ergreifen – Konsequenzen inklusive.

Großes E3-Kino

Der Bürgerkrieg spielte bei der E3-Präsentation jedoch nur eine Nebenrolle. Zwar sind Kampfhandlungen unter den Bürgern von Columbia allgegenwärtig, das Video drehte sich aber hauptsächlich um Booker und Elizabeth. Gleich zu Beginn gibt es eine Szene, die unter die Haut geht, ganz wie wir es von der Bioshock-Reihe gewohnt sind. Elizabeth flieht Booker mit verzweifelter Stimme an, sie zu töten, falls es tatsächlich dazu kommen sollte, dass Songbird sie erneut

gefangen nehmen könnte. Um dies zu unterstreichen, nimmt sie sogar Bookers Hand und legt diese an ihre Kehle. Furcht und Panik stehen ihr geradezu ins Gesicht geschrieben. Und trotz dieser Angst begibt sie sich am Ende der Präsentation doch widerstandslos in die Klauen ihres Peinigers zurück, um Bookers Leben zu retten – ganz großes Kino!

Neues vom Märchenonkel

Aktuell veröffentlichen die Entwickler eine Art regelmäßige Vi-

deo-Tagebuchserie, in welcher der Creative Director und Schöpfer der Bioshock-Reihe, Ken Levine, verschiedene Aspekte von Infinite herauspicks und diese genauer erläutert. Eine der Episoden widmete sich den Sky-Lines, die wir Ihnen im Kasten oben genau vorstellen. Eine weitere sehr interessante Folge drehte sich um Elizabeth und ihre übernatürlichen Kräfte. Die junge Dame kann nämlich Risse im Raum-Zeit-Gefüge (sogenannte „Tears“) entstehen lassen. Diese dienen nicht nur der



Einige von Bookers Fähigkeiten wie dieser Feuerzauber orientieren sich an den aus den alten Bioshock-Teilen bekannten Plasmid-Skills.



Bioshock Infinite geht nicht mit Gewalt darstellung. Wenn Sie einen Gegner aus nächster Nähe mit der Shotgun treffen, fließt literweise Pixelblut.



Eine dramatische Szene: Elizabeth macht deutlich, dass sie Booker sterben möchte, als noch einmal in die Hände von Songbird zu fallen.



Booker T. Washburn mit seiner Telekinese-Fähigkeit schweben. Im Hintergrund ist schemenhaft der Container zu erkennen, den Elizabeth gleich beschwören wird.



An einer Sky-Line hängend, wird Booker von einem Zeppelin unter Beschuss genommen. Jetzt heißt es: Augen zu und nichts wie weg!

Gegnerbekämpfung, sondern bringen auch Vorteile im Spiel und können sogar das Aussehen der Sp. erweitern beeinflussen. In einer der gezeigten Szenen befinden sich Booker und Elizabeth unter Feindbeschuss und die junge Dame bietet ihrem Begleiter drei verschiedene Hilfsmöglichkeiten an, die sie durch das Manipulieren des Raum-Zeit-Kontinuums herbeiführen kann. Die erste Option ist eine riesige Kutsche, hinter der beide in Deckung gehen können, die zweite ein ganzes Arsenal an Waffen, mit dem die Feinde besser bekämpft werden können, und die dritte eine aus dem Nichts herbeigezauberte Tür in einer nahegelegenen Mauer, durch die beide der gefährlichen Situation entfliehen können. Welche der drei Varianten entfällt, entscheidet der Spieler per Knopfdruck und da solche Entscheidungsszenen regelmäßig vorkommen, kann man schon jetzt vermuten, dass sich Bioshock Infinite wohl bei jedem Durchspielen anders anfühlen wird. In einer anderen Sequenz zeigt sich jedoch auch, dass Elizabeth ihre Kräfte noch nicht so

ganz unter Kontrolle hat. Als sie versucht, ein totes Pferd wiederzubeleben, springt die Umgebung von einer Zwischenwelt in die nächste, das Pferd bleibt jedoch leblos. Ob solcherlei misslungene Beschwörungen auch für Nachteile und Problemsituationen sorgen, ist noch nicht bekannt, es wird aber auf jeden Fall interessant sein zu sehen, wie sich Elizabeths Fähigkeiten im Spielverlauf entwickeln. Apropos Fähigkeiten: Auch Booker verfügt über einige Attacken, die den Plasmid-Skills aus den anderen Bioshock-Teilen sehr ähnlich sind. In einer Szene hebt er beispielsweise Gegner mit Telekinese in die Luft, anschließend beschwört Elizabeth einen schweren Container, der die schwebenden Gegner eliminiert. Auch hier wird deutlich, dass das Zusammenspiel der Protagonisten eines der wichtigsten Elemente von Bioshock Infinite ist und immer wieder für Abwechslung sorgt.

Alles neu, alles besser?

Vorbei sind also die Zeiten, in denen Sie das düstere und gespenstische Rapture erforschten. Vorbei

sind auch die Zeiten der Big Daddys und Little Sisters. Bioshock Infinite teilt mit seinen Vorgängern nur noch das Shooter-mit-Spezialfähigkeiten-Spielprinzip, der Rest ist neu. Wir finden das gut, denn nach dem zweiten Abstecker nach Rapture war es Zeit für einen Szenenwechsel. Alle bisher vorgestellten neuen Spielelemente passen perfekt und sind bis ins kleinste Detail durchdacht. Auch die Story klingt – trotz ihrer etwas skurrilen Ansätze – wie schon bei Bioshock absolut faszinierend und bietet eine tolle Potenzial für dramatische Wendungen. Auch was die

Technik betrifft, gibt es nichts zu meckern: Die Feuergefechte sind extrem action- und effektreich und – soweit wir das anhand des Gesehenen beurteilen können – ist die Grafik überdurchschnittlich gut. Bleibt nur die Frage, warum das Spiel erst im nächsten Jahr erscheinen soll und ob der tolle Eindruck bis dahin bewahrt werden kann. Wenn die Entwickler jedoch so weitermachen wie bisher, dann sind sämtliche Befürchtungen unbegründet – und wenn wir ganz ganz viel Glück haben, dürfen wir vielleicht sogar schon Ende 2011 nach Columbia reisen.

Patrick meint

„Bioshock funktioniert auch ohne Rapture – und wie!“



Zunächst war ich ob des Settings ein wenig skeptisch. Eine fliegende Stadt? Wie soll das denn funktionieren? Und auch die Tatsache, dass ich im Spiel permanent einen NPC-Charakter an die Seite gestellt bekomme, empfand ich am Anfang als etwas merkwürdig. Spätestens seit der E3-Präsentation weiß ich jedoch, dass meine Skepsis völlig unbegründet war. Columbia sieht fantastisch aus – und in welchem anderen Spiel haben Sie schon die Möglichkeit, auf achterbahnähnlichen Schienen durch die Luft zu schwärmen? Und auch das Zusammenspiel mit der fliebenden Elizabeth funktioniert tadellos und wirkt von vorn bis hinten durchdacht. Toll!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



**Stimmt für Eure
Lieblings-Games ab!**

BAM!

compu**tec**
GAMES AWARDS

**DER COMPUTEC
GAMES AWARD**

www.bamaward.de

powered by



Norton

RAIKKO®
INNOVATE. CREATE. IMPROVE.

In einer Alternativversion des Zweiten Weltkriegs ist alles erlaubt – auch Sporen an den Stiefeln.



Screen-Info

Brothers in Arms: Furious 4

Brüderlich zerteilen

Genre: Ego Shooter | Entwickler: Gaijin Software | Hersteller: Ubisoft | Termin: Anfang 2012

Text: Jürgen Krauß

Vier Durchgeknallte fordern nicht weniger als die gesamte Nazi-Armee heraus.

Auf einer Spielemesse wie der E3 gibt es hin und wieder auch mal Überraschungen. Da werden Spiele angekündigt, mit denen man gar nicht gerechnet hat, Fortsetzungen von toterglaubten Marken aus dem Hut gezaubert oder ein bewährtes Spieekonzept mal schnell komplett über den Haufen geworfen. Auf das neue **Brothers in Arms** trifft das alles zu – und wenn Sie diesen Artikel bis zum Ende ge-

lesen haben, fragen Sie sich bestimmt völlig zu Recht: „WTF?“

Wild Things

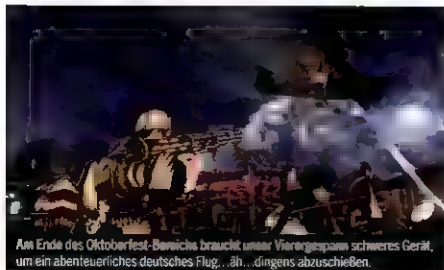
Es scheint fast, als hätten die Entwickler den für ihre bisherigen **Brothers in Arms**-Titel zuständigen Militärberater Colonel John Antal durch den umstrittenen Regisseur Quentin Tarantino ersetzt. **Furious 4** erzählt auf historisch höchst inakurate, aberberordentlich brutale, aber auch

irgendwie humorvolle Weise, wie ein amerikanisches Vier-Mann-Himmelfahrtskommando im Alleingang Jagd auf den deutschen Führer macht und sich dabei einer experimentellen Nazi-Armee entgegenstellt. Bedeutet: skurrile Gegner, überzogene Charaktere, schräge Waffen und klischeebehaftete Schauplätze wie der auf der Messe präsentierte Oktoberfest-Level. Uns überzeugte das neue Konzept, noch

bevor man uns das Spiel auf der E3 live vorspielt – kann natürlich sein, dass daran die Zuschauer ausgeschenkte Doppelbockbier der Marke Spaten Optimator nicht ganz unschuldig war.

Vier gewinnt

Im Herzen des Spaß-Shooters steckt – Sie sehen es vielleicht schon – eine Koop-Spielmechanik inklusive Spielklassen



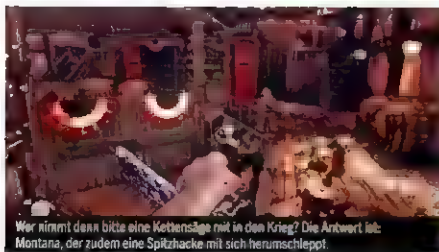
Am Ende des Oktoberfest-Bereichs braucht unser Vierlingspaar schweres Gerät, um ein abenteuerliches deutsches Flugzeug... äh... dingens abzuschießen.



Ebenso wie die Truppen im Bild dürfen sich die BfTJ-Mitglieder für die **Furious 4** interessieren – ein Deutschland-Release ist allerdings gar nicht erst geplant.



Das Spielerquartett stellt sich einem Nazi entgegen, der mit einem Jetpack umherfliegt. Noch Fragen?



Wer nimmt denn bitte eine Kettenäge mit in den Krieg? Die Antwort ist: Montana, der zudem eine Spitzhacke mit sich herumschleppt.



Hier arbeiten zwei Spieler zusammen, quasi im Duo: Willfried Stöck (rechts) die Gegner mit Strom immobilisiert, fackelt Crockette nicht lange und sie ab.

und Gegnern, die mitunter einfache taktische Vorgehensweisen wie Abanken oder Umzingeln erfordern. Klar dürfen Sie Ihre Spielfigur auch individualisieren – je nach ausgewähltem Held stehen Ihnen etwa brennende Tomahawks oder explosive Bärenfallen zur Auswahl. Die für die Anpassungen nötige Erfahrung sammeln Sie dabei über ein heutzutage fast schon obligatorisches System

von Herausforderungen und Zusatzaufgaben. Doch interpretieren Sie das besser nicht allzu viel hinein, Ihr Ausflug in die alternativen 1940er-Jahre ist in erster Linie auf Action gebürstet – allerdings macht das vergleichsweise anspruchslose Shooter-Geschehen in regelmäßigen Abständen Platz für etwas Abwechslung: In der Präsentation sind das eine Szene, in der sich das Spielerquar-

tett verschanzt und Gegner abwehrt, und ein Abschnitt, wo die vier an Bord eines Lastwagens in Zeitlupe in eine Bar krachen. Der dokumentarische Erzähler, der das Erlebte fast wie ein Märchenonkel begleitet, ist dabei geradezu großartig, die deutsche Vertonung der Nazis (gerade in der englischen Version) hingegen eher belustigend. Das und die wagemütig ins Deutsche übersetzten Scherle und

Pakate brüllen einem geradezu „Wolfenstein“ entgegen.

Wie zwei Königskinder

Zum Abschluss noch zwei Randinfos: Das Spiel wird auf Ubisoft nie, nie, nie, nie, nie in Deutschland erscheinen und die Brothers in Arms-Serie soll auch wieder einen „richtigen“ Ableger bekommen, der die Geschichte von Matt Baker weiter erzählt.

Jürgen meint

„Verbotene Früchte enthalten auch Vitamine!“

Mich hatte das Spiel schon nach wenigen Sekunden auf seiner Seite – nicht weil während der Vorstellung schäumendes Spaten Optimator ausgeschrieben wurde, sondern weil ich die Idee eines richtigen Erzählers statt eines einfachen Off-Sprechers großartig finde. Auch das einfache Klassensystem, das dank kreativer Waffen wie Bärenfallen mit C4 trotzdem ausreichend Individualisierung zulässt, finde ich für das Furious 4-Korzept äußerst passend. Ja, ich lasse Kritik wie „Maue Technik“ oder „Eher flaches Action-Feuerwerk“ durchaus gelten, mich stören diese Dinge im vorliegenden Fall jedoch nicht im Geringsten.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Wolfgang meint

„Selbst unter Alkoholeinfluss nur Durchschnitt!“

BiA: Furious 4 strotzt nur so vor coolen Ideen und abgedrehtem Humor – Elemente, die ich an Spielen eigentlich sehr schätze. Und dennoch hinterließ das neue Brothers in Arms (kann mir einer verraten, warum Furious 4 diesen Titel trägt?) bei mir einen eher zwiespältigen Eindruck. Das Gezeigte war völlig überzogen, betont spaßig inszeniert und übertrieben blutrünstig; ein wahres Action-Feuerwerk, bei dem man das eigentlich ernste Szenario fast vergisst. Aber wie bei jedem Feuerwerk lässt die Faszination schnell nach, wenn man das Gefühl hat, es gesehen zu haben. Trotz Spaten Optimator.

WERTUNGSTENDENZ: 6 VON 10



Explosionen, Zerstörung und krachende Action – kein Wunder, dass sich Black Box die Battlefield 3-Engine für sein neues Rennspiel sicherte.



Screen-Info

Das Spiel ist ein Action-Rennspiel, das die Spieler in die Rolle eines Protagonisten versetzt, der in einer fiktionalen Welt lebt. Die Spieler können die Geschichte des Spiels durch die Augen des Protagonisten erleben. Das Spiel ist ein Action-Rennspiel, das die Spieler in die Rolle eines Protagonisten versetzt, der in einer fiktionalen Welt lebt. Die Spieler können die Geschichte des Spiels durch die Augen des Protagonisten erleben.

Need for Speed: The Run

Du bist am Drücker!

Genre: Rennspiel | Entwickler: EA Black Box | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 18. November 2011

Text: Christoph Schuster

Innovationen der Marke Need for Speed – oder: Wer kommt denn auf so was?

Von San Francisco über Las Vegas, Iowa, Chicago und Philadelphia bis New York: einmal quer durch die USA den Glanz der Metropolen, den Staub der Canyons und die verschneiten Gipfel der Gebirge genießen. Diese Deluxe-Variante der legendären Route 66 gehört zu den Traumstrecken aller Feierabend-Höllengel. Zeit zum Genießen möchte EA Black Box dem geneigten Benzinverschwender aber keine geben, im

neuesten Need for Speed-Ableger **The Run** absolvieren Sie diesen transamerikanischen Marathon unter enormem Zeitdruck.

Geschichtsstunde

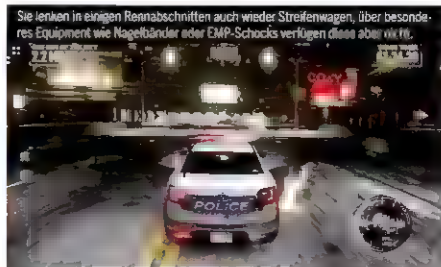
Der Protagonist Jack nimmt an diesem spektakulären Rennen aus persönlichen Gründen teil. Damit bewegen sich die Entwickler weg von ihren früheren Proli-Geschichten, die meist von leicht bekledeten, drittklassigen

Schauspielerinnen präsentiert wurden. Mehr Handlung, mehr Emotion und vor allem mehr Action soll **The Run** den Fans der Reihe bescheren. Entsprechend dieser Ausrichtung schlagen Sie sich neben den Kontrahenten auf der Pistole mit weiteren Problemen herum. Die Polizei etwa möchte die Geschwindigkeitssünder mit allen Mitteln stoppen und schreckt nicht davor zurück, die Raser mit einem Helikopter zu ja-

gen und dabei halbe Straßenzüge zu zerlegen. Haha, da erscheinen uns deutsche Blitzer und Politessen plötzlich angenehm zivilisiert. Im Dunstkreis von **Most Wanted** und **Undercover** gibt **The Run** also ein typisches Need for Speed aus dem Hause EA Black Box ab. Allerdings macht sich die vergleichsweise lange Entwicklungszeit von drei Jahren positiv bemerkbar. Das Spiel läuft im Gegensatz zu Black



Mit einer finalen Fahrzeugliste rechnen wir zur Gamescon, doch EA deutete bereits an, dass die Wagenauswahl etwa der von Need for Speed: Hot Pursuit entspricht.



Sie lenken in einigen Rennabschnitten auch wieder Streifenwagen, über besonderes Equipment wie Magnetbänder oder EMP-Schocks verfügen diese aber nicht.

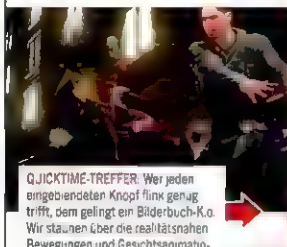
Raus aus dem Auto!

Heavy Rain statt GTA – wir erklären die neuen Zu-Fuß-Abschnitte von Need for Speed: The Run.

Statt den Spieler wie in GTA 4 oder dem völlig misslungenen Driver 3 frei herumlaufen zu lassen, bewegt sich The Run-Protagonist Jack außerhalb seiner Benzinschlucker auf sehr eng abgesteckten Bahnen. Temporeiche Zwischensequenzen, gespickt mit Quicktime-Events, sind EAs große Neuerung. Wer rechtzeitig die eingeblendeten Tasten drückt, kommt weiter. Immerhin machen diese Abschnitte nur etwa zehn Prozent des fertigen Spiels aus.



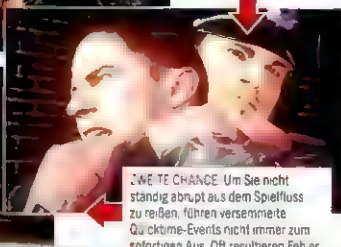
GRAND THEFT POLIZEIAUTO Unser Rennbolid ist Schrott, wir brauchen ein Ersatzgefährt. In einer Nebengasse findet Jack einen einsamen Ordnungshüter – das perfekte Opfer. Kurz darauf versucht er den Cop auszuschalten und an dessen Streifenwagen zu kommen. Jeder Tritt und Schlag setzt dabei einen korrekten Tastendruck voraus.



QUICKTIME-TREFFER Wer jeden eingeblendeten Knopf flink genug trifft, dem gelingt ein Bilderbuch-K.O. Wir staunen über die realitätsnahen Bewegungen und Gesichtsanimationen. Die Entwickler nutzen hier eine ähnliche Technik wie James Cameron in Avatar – die Figuren sehen trotzdem extrem gut aus statt blau.



ERGEBNIS Egal ob glattes Ausschalten oder riskantes Ringen, das Resultat bleibt das gleiche. Wir machen uns mit heulendem Motor und blinkendem Blaulicht davon, der Polizist muss hingegen heimlaufen. Doch das Spiel vergibt nicht endlos. Wer sich zu oft verdrückt, wird festgenommen oder stirbt.



ZWEITE CHANCE Um Sie nicht ständig abrupt aus dem Spielfluss zu reißen, führen versennte Quicktime-Events nicht immer zum sofortigen Aus. Oft resultieren Fehler in alternativen Szenen. Im Beispiel verhurzen wir einen Schlag und liefern uns daraufhin eine Wrestling-Enlage mit dem Gesetzeshüter.

Box' letzten HD-Gehversuchen flüssig, das Fahrgefühl der Edelkarossen überzeugte uns beim Anspielen auf der E3. Die Fahrphysik erscheint glaubwürdiger als in vergangenen Werken des Studios, aber ausnehmend arcade, um Manöver wie im Actionfilm zu ermöglichen.

Schnell und rasend

Allgemein ließen sich die Entwickler von diversen Leinwand-Rasereien inspirieren, allen voran von der Fast & Furious-Serie. Kein Wunder, sorgte diese erst kürzlich mit Teil 5 für Einspiel-

ergebnisse im dreistelligen Millionenbereich und damit strahlende Studiobosse. Ergo beschloss das Need for Speed-Team. Wir haben zwar keinen Vin Diesel, aber unser Held Jack muss trotzdem raus aus seiner Karre. Statt dieses Unterfangen als GTA-Klon anzugehen (und wahrscheinlich in den Sand zu setzen), beschränkt man sich bei den Abschnitten außerhalb der Benzinschlucker auf simple Quicktime-Events. Jack springt, rennt und prügelt sich durch spektakuläre Zwischensequenzen, während der Spieler auf diverse Tasten häm-

mert. Ob das die Innovation ist, die dem Rennspiel-Genre gefehlt hat? Wir bezweifeln es und fanden die ständig ins Renngeschehen eingreifenden Skripts beim Spielen eher nervig. Die Entwickler geben daraufhin Entwarnung. Solche Abschnitte machen nur etwa zehn Prozent des Spielumfanges aus. Na dann ist ja gut.

Knut und Köttbullar

Wenigstens kann in diesen Passagen die Engine zeigen, was in ihr steckt. EA Black Box sicherte sich nämlich den mächtigen Schwedenmotor Frostbite 2.0

aus Battlefield 3 als Grafiklieferant. Dazu kommen ungemein geschmeidige Animationen samt brillanter Mimik und Gestik. Während die Rennen nicht das Grafikniveau von Hot Pursuit erreichen, lassen die Actionpassagen die Technik-Muskeln spielen. Insgesamt weckt The Run gemischte Gefühle. Eher Knaller wie zuletzt Criterion liefert EA Black Box nicht ab, aber ein Debakel der Marke Undercover bleibt. Fans der Reihe wohl erspart. Kurzzeitig zündet The Run – ob es zum Dauerbrenner reicht, erfahren wir im kommenden Herbst.



Christoph meint

„Eher Humpeln als Rennen ...“



Als ich den The Run-Trailer erstmals sah, traute ich meinen Augen kaum. Ich erinnerte mich noch gut daran, wie viel Spaß ich kurz zuvor mit dem Benzin-Testosteron-Mix Fast & Furious Five hatte. Diese PS-Proli-Begeisterung weckte Need for Speed im Leben nicht. Die Rennpassagen wirkten wie eine HD-Neuaufgabe von Underground, und als sich die Zu-Fuß-Abschnitte als billige Quicktime-Events entpuppten, konnte ich nur laut aufhauen. Das Anspielen revidierte den katastrophalen Erstendruck zum Glück etwas. Black Box produziert keinen Totalausfall – der Qualitätsunterschied zu Criterion's Werk ist dennoch beschämend.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Der gemeine Außerirdische taucht meist da auf, wo wir gerade nicht hinschauen – was irgendwie oft hinter uns ist.

Mit einem Exoskelett setzt sich einer unserer Kameraden gegen einen riesigen Außerirdischen zur Wehr.

Screen-Info

Der Entwickler von **Alien: Colonial Marines** hat sich wieder in Perspektive noch in der Qualität des finalen Spiels geschaut. Wieder, weil er sich nicht mal das Spiel gibt das er entwickelt werden wird.

Aliens: Colonial Marines

Alles Gute zum Leihmuttertag

Genre: Ego Shooter | Entwickler: Gearbox | Hersteller: Sega | Forum: 2012

Text: Jürgen Krauß

Diese Außerirdischen wollen nur eines: Sie noch vor dem dritten Date schwängern!

Was für Unwissende wie ein Nahrungsmittelzusatz klingt lässt Außerirdischenfans und Filmfreunde in Jubelstürme ausbrechen. LV-426. Wir sind im Rahmen der E3 für Sie virtuell auf dem Planeten mit dem kryptischen Namen abgestürzt und haben uns dort einmal genau umgesehen.

Mach es, Randy!

Gearbox-Chef Randy Pitchford ist für die nächsten 20 Mi-

nuten unser Reiseleiter. Er erklärt uns, wie wichtig für ihn das Alien Franchise ist, wie viel Half-Life und andere Spiele von den Alien-Filmen geklaut haben und wie viel Mühe man sich mit der eigens fürs Spiel entwickelten Render-Engine gibt. Aber das ist uns herzlich egal, wir sehen viel lieber zu, wie ein Squad Marines vorsichtig durch das Dunkel eines frisch auf dem eingangs erwähnten Planeten

aufgeschlagenen Raumschiffs klettert. Immer wieder steckt die Spielfigur kurz das Schießen weg, um einen Blick auf den Bewegungsmelder zu werfen – beides gleichzeitig zu bedienen ist nicht möglich. Die kurz aufleuchtenden, roten Punkte ermuntern unsere Nackenhaare, sich spontan aufzustellen – die Spannung ist fast greifbar. Hat sich dort hinten im Schatten gerade etwas bewegt?

Wiedersehenspanik

Plötzlich geht alles ganz schnell und ist dabei auch noch so herrlich bekannt: Direkt vor unserer Nase prescht ein Alien, von dem wir nicht viel mehr erkennen können als die markante Schädelform, aus einem Luftschacht, schnappt sich einen unserer Kollegen und verschwindet, noch bevor einer der Marines die Waife zucken kann. Doch bei all der Wiedersehens-

Kennen Sie den schon?



2001: In Zusammenarbeit mit Electronic Arts plant Entwickler Check Six Games, Alien: Colonial Marines für die PlayStation 2 zu veröffentlichen.

Manche Spiele haben schon eine Geschichte, lange bevor sie überhaupt erscheinen!

Schon 2002 sollte ein Spiel mit dem Namen Aliens: Colonial Marines vom Entwickler Check Six Games für die PlayStation 2 erscheinen, das Projekt wurde jedoch eingestellt. 2006 erwarb Sega dann die Rechte an Alien Franchise und beauftragte Gearbox mit Colonial Marines, das mit dem Spiel von Check Six Games aber außer dem Titel nichts gemein hat.



2008: Im Februar kündigt Sega und Gearbox ein völlig neues Aliens: Colonial Marines an – doch auch das verschwindet zeitweise wieder von der Bildfläche.

„Wir haben es wohl etwas zu früh angekündigt.“



Creative Officer Brian Martel (rechts) hier im Gespräch mit dem PC ACTION-Kaptenbeauftragten Jürgen Krauß.

PC ACTION: Aliens ist schon eine Weile in der Mache, oder?

MARTEL: „In der Tat! Wir haben mit dem Projekt begonnen und es dann aber wohl etwas zu früh angekündigt [...]. Alles, was wir damals veröffentlicht haben, erklärte die Grundfehler, das, was wir uns unter dem Spiel vorstellten – wir wollten eine echte Aliens-Fortsetzung machen. Allerdings sind wir erst jetzt in der Lage, mit der Engine auch all das anzustellen, was uns dabei vorschwebt, sei es in Sachen Beleuchtung, Setting oder KI.“

PC ACTION: Kannst du uns erklären, warum jemand, der mit Aliens absolut nichts am Hut hat, sich trotzdem für Aliens: Colonial Marines interessiert?

MARTEL: „Ich schätze, wenn man wirklich weder ein Aliens-Spiel kennt noch jemals einen Alien-Film gesehen hat, bleibt zumindest noch ein verlockendes Actionpektakel in einem spannenden Setting. Die Aliens an sich sind furchterregend und interessant, besonders attraktiv ist aber die Tatsache, dass diese Space Marines wirklich die ersten ihrer Art waren, von denen alle an-

Martel trägt den lustigen Titel „Creative Officer“, redet aber trotzdem mit uns.

deren geklaut haben. Wir geben Spielern die Möglichkeit, quasi zu den Wurzeln zurückzugehen und mit den Werkzeugen zu arbeiten, die alle anderen über die Jahre immer wieder imitiert haben, und damit in dem Setting zu spielen, für das sie ursprünglich gemacht wurden.“

PC ACTION: Ihr wolltet ja einen taktischen Shooter mit Kommando-System machen ...

MARTEL: „Wir haben damals mit vielen Sachen experimentiert, manches drängt sich auch geradezu auf, wenn man an Gearbox und Brothers in Arms denkt. Wir haben uns dann aber schnell die Frage gestellt: Wie fällt man einem Alien in die Flanke? Das ergibt einfach keinen Sinn. [...] Es kommt doch vielmehr darauf an, den Spieler zu unterhalten; und ja, es gibt ein Squad, das ihn begleitet, jedoch kann er es nicht herumkommandieren. Es ist eher zur Unterhaltung da.“

PC ACTION: Welche Rolle spielen Licht, Dunkelheit und Schatten für euch?

MARTEL: „Den Außerirdischen geht es um die Ausbreitung ihrer Spezies. Sie versuchen, euch nahe zu kommen, um und euch zu infizieren. Das ist ein sehr gruseliges Konzept. Und dazu gehört auch das Spiel mit Licht und Dunkelheit. Wir wollen Ecken, in denen man nur sehr schwer etwas erkennt, und wir wollen den Spieler mit Formen und Schatten in die Irre führen. Deshalb spielt die Beleuchtung eine große Rolle. Aber die Farbe ist auch wichtig. Und die Umgebung. An all diesen Dingen tötfen wir herum, mal gibt es ein helles Szenario, mal ein extrem dunkles. Wir haben Licht aus den Schuttermänteln, was es uns erlaubt, mit pechschwarzer Dunkelheit zu arbeiten, das ist schon extrem gruselig. An anderer Stelle kommt Licht aus Schächten und es gibt Rauch und so ein Zeug.“

freude fällt auch gleich ein. Man könnte ins Auge beziehungsweise Ohr. Die Musi k bleibt bei diesem Vorkommnis, genauso wie bei dem bald folgenden, kleineren Feuergefecht, stets auf demselben „harmlosen“ Niveau – kein dramatisches Anschwellen, kein Paukenschlag. Ein perfider Trick, den sich Gearbox bei Stanley Kubrick abgeguckt hat? Oder doch nur ein Bug in der frühen Version? Egal, es ist jedenfalls kein allzu überzeugender Einstieg in die Präsentation.

Knochenkopfsache

Auf der weiteren Wrack- und Planetenerkundungstour gewinnt das Spiel dann deutlich an Fahrt und schon bald sehen wir uns einem gigantischen Außerirdischen gegenüber, dessen immenser, knochiger Auswuchs am Kopf unsere konventionelle Munition nutzlos werden lässt. Wir müssen fliehen, sprinten flugs in eine Lagerhalle, spranchzen uns. Kurzzeitig ist alles ganz still,

doch wir wissen natürlich, dass das nicht von Dauer sein wird. Jetzt spielt Colonial Marines seine Stimmungs-Trumpfkarte aus. Das Licht in der Lagerhalle flackert, Geräusche dringen aus dunklen Ecken, Angst macht sich breit. Wir schnappen uns ein paar herumstehende Geschütze und s chem damit einen finsternen Korridor – und schon geht es auch los. Die Aliens sind plötzlich überall, an den Wänden, der Decke, vor uns, hinter uns – wildes Umherschießen, herbe Verluste, großartige Unterhaltung!

Déjà-vu

Kurze Zeit später das Gleiche noch einmal, nur dass der Knochenkopf von vornhin mittlerweile bis ins Lagerhaus vorgedrungen ist und sich mit einem unserer Kollegen balgt, der mit Exoskelett und Flammenwerfer versucht, den Koloss zu grillen. Doch er vermag das Monstrum nicht aufzuhalten, es wendet sich in unsere

re Richtung, schnappt zu und ... der Bildschirm verdunkelt sich. Ende der Vorstellung.

Stimmt die Stimmung?

Technisch zeigt sich das neue Aliens nicht gerade von seiner allerbesten Seite – das Spiel mit Licht und Schatten funktioniert zwar, doch könnte all das noch etwas stimmungsvoller rüberkommen, vor allem auch was die Musikunterhaltung betrifft. Die

Charaktere wirken noch hölzern und blass, immerhin aber – und das ist vor allem für das Koop-Spiel interessant – unterscheiden sie sich in Sachen Optik und Ausrüstung, konventionelle Klassen gibt es hingegen nicht. Selbst bei diesem kurzen Ausflug breitet sich aber umgehend echte Alien-Stimmung aus. Gearbox' Plan, die Filme interaktiv fortzusetzen, könnte also auch für alle Fans aufgehen.

Jürgen meint

„Rote Blinkbängel sind unheimlich unheimlich!“



Ich war nie ein großer Alien-Fan – trotzdem kann ich mich der Faszination des Horrors, der von einem unscheinbaren, roten Blinklicht auf dem Bewegungsmelder ausgeht, nicht entziehen. Colonial Marines hat viele coole Ansätze und wird bestimmt ganz solide, die Kurve zu einem echten Top-Titel kriegen die Entwickler aber nur über die Engine – und da müssen sie, so zumindest mein Eindruck nach der gezeigten E3-Fassung, noch eine Schippe draufpacken. Auch bin ich gespannt, wie sich Gearbox' Erfahrung mit den Außerirdischen von Duke Nukem Forever auf die Aliens-Aliens auswirkt. Ich tippe auf: gar nicht.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Kriegszustand: Die Schlacht um Manhattan ist bis ins letzte Detail peckend inszeniert. Vor der Küste treffen Flotten aufeinander, während Spezialeinheiten in feindliche U-Boote eindringen.



Screen-Info

Die russische Invasionsflotte liegt zu Beginn von Modern Warfare 3 und der E3-Präsentation vor Manhattan: Frosts Einheit soll ein U-Boot kapern und mit dessen Raketen andere Marineeinheiten des Feindes vernichten. Ein überschwemmter Tunnel führt Frost ins Hafenbecken, wo er und seine Kollegen dem U-Boot auflauern. Als es wenige Meter über Frosts Kopf durch das Wasser rumpelt, platziert der Vorspieler eine Sprengladung an der Schiffsschraube und zwingt das Vehikel so zum Auftauchen. Eine Luke an der Oberseite gewährt den Soldaten Einlass, mit schalgedämpften Waffen balern sie sich durch die engen Gänge des Unterwasser-Zäpplchens. Zuerst bleiben die Eindringlinge unbemerkt, doch schon bald ertönen Alarmsirenen. Gleichzeitig dringt Wasser durch Risse in der Außenhülle; in kürzester Zeit waten Frost und Kollegen durch eine hüft-

Call of Duty: Modern Warfare 3

Treffer, versenkt!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Infinity Ward/Sludgemon Games | Hersteller: Activision | Termin: 8. November 2011

Text: Peter Böhge

Auf der E3 gab es einen neuen Level zu sehen – und den Spec-Ops-Modus.

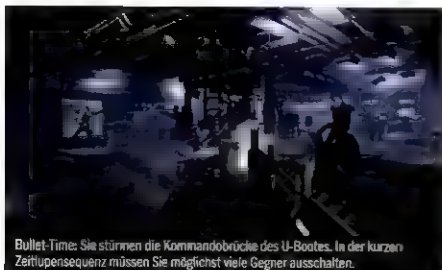
In der letzten Ausgabe berichteten wir über erste Details des nächsten Call of Duty-Teils. Auf der E3 in Los Angeles zeigte Activision einen weiteren Level aus Modern Warfare 3 namens „Hunter Killer“. Außerdem probierten wir den aus dem Vorgänger bekannten Spec-Ops-Modus aus. Den haben Infinity Ward und Sludgemon Games für Teil 3 aufgewertet – alle Details dazu lesen Sie im Kasten auf der nächsten Seite.

Auf Tauchstation

Fieberhaft startete Sergeant Derek Westbrook durch die Taucherbrille auf das Sonar seines Unterwasser-Scooters. Ein gelber Punkt tauchte auf dem Bildschirm auf; blitzartig reißt der US-Soldat mit dem Spitznamen Frost den Lenker des Gefährts herum. Glück gehabt: Um Haarsbreite hat er die Kollision mit einer Mine vermieden, die russische Kanonenboote ausgelegt haben – im Hafen von New York.

Die russische Invasionsflotte liegt zu Beginn von Modern Warfare 3 und der E3-Präsentation vor Manhattan: Frosts Einheit soll ein U-Boot kapern und mit dessen Raketen andere Marineeinheiten des Feindes vernichten. Ein überschwemmter Tunnel führt Frost ins Hafenbecken, wo er und seine Kollegen dem U-Boot auflauern. Als es wenige Meter über Frosts Kopf durch das Wasser rumpelt, platziert der Vorspieler eine Spreng-

ladung an der Schiffsschraube und zwingt das Vehikel so zum Auftauchen. Eine Luke an der Oberseite gewährt den Soldaten Einlass, mit schalgedämpften Waffen balern sie sich durch die engen Gänge des Unterwasser-Zäpplchens. Zuerst bleiben die Eindringlinge unbemerkt, doch schon bald ertönen Alarmsirenen. Gleichzeitig dringt Wasser durch Risse in der Außenhülle; in kürzester Zeit waten Frost und Kollegen durch eine hüft-



Bullet-Time: Sie stürmen die Kommandobrücke des U-Bootes. In der kurzen Zeitlupe müssen Sie möglichst viele Gegner ausschalten.

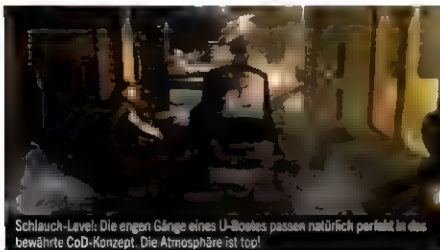


Inszenierter Wahnsinn: Während die Zerstörer von Raketen in Stücke geschossen werden, brausen Sie mit dem Schlauchboot mittendurch.

Gnadenlos gejagt: Während Ihrer Flucht mit dem Schlauchboot werden Sie von russischen Kampfschiffen angegriffen.



Schlauch-Level: Die engen Gänge eines U-Bootes passen natürlich perfekt in das bewährte CoD-Konzept. Die Atmosphäre ist top!



Muckschäuschenstil: In vielen Missionen müssen Sie heimlich vorgehen und Gegner lautlos ausschalten. Meist artet das aber schnell in eine wilde Ballerei aus.



he Brühe schließlich erreicht das Team den Kontrollraum, dessen Tür Frost aufsprengt. Es folgt eine Zeit unensequenz, ein halbes Dutzend Feinde geht innerhalb weniger Sekunden zu Boden. Mit den Startcodes des toten Kapitäns aktiviert Frost die Raketen des U-Boots und klettert nach draußen.

Eine Bootsfahrt, die ist lustig!
An der frischen Luft bleibt keine Zeit, um die in Flammen ste-

hende Skyline New Yorks anzustarren. Die Soldaten verteilen sich auf zwei Schlauchboote. Frost schnappt sich das Ruder des einen. Es folgt eine atemberaubende Sequenz, begleitet von wuchtigen musikalischen Klängen. Während der Präsentation der Schaluppe zwischen US-amerikanischen und russischen Kriegsschiffen hindurchsteuert, jagen Jets über den Himmel und beschießen einander sowie die

Marine. Eine Explosion jagt die nächste, Raketen schlagen zu beiden Seiten des Boots ein und die aufspritzende Gischt durchnässt Frosts Kameraden im Bug. Das Spiel gleitet auf einem engen Pfad von einer Actioneinlage zur anderen: Ein russisches Schiff rammt das Schlauchboot, Frost lässt das Ruder los und feuert auf den Benzintank am Heck des feindlichen Kahns. Die Explosion reißt die Angreifer auseinander

und Frost macht weiter, als wäre nichts gewesen. Ein halb aus dem Wasser ragender Flugzeugträger dient als Sprungschanze für das Schlauchboot, das sekundenlang durch die Luft fliegt. Als ein Transporthelikopter vor Frost landet, gibt der Präsentator Vollgas: Die ausgefahrenen Rampe des Helis hoch und landet sicher im Bauch des Hubschraubers. Die Mission ist geschafft und wir sind allein vom Zuseher aus Atem-

Angespielt: Der Spec-Ops-Modus

Der Koop-Spielmodus war auf der E3 spielbar.

In Spec Ops, erstmals eingeführt in **Modern Warfare 2**, treten Sie mit einem Freund auf kleinen Karten an, um gemeinsam bestimmte Ziele zu erreichen. Die Entwickler vor Ort erläutern uns, dass sie diesen Spielart im Vergleich zu Einzel- und Mehrspielermodus gleich stark gewichten wollen. Neu in **Modern Warfare 3**: eine

Spielvariante, bei der Sie Horden von Gegnern abwehren. Typisch für diese Spielart ist, dass der Schwierigkeitsgrad jeder neuen Attacke steigt. Um Erfolg zu haben, kaufen Sie während der Missionen an Terminals Verbesserungen wie Luftschläge oder Geschütze. Das dafür benötigte Geld sammeln Sie durch Abschüsse.

Peter meint

„Überraschungen suchen Sie hier vergebens!“

Modern Warfare 3 wird nicht einen Millimeter vom ausgetretenen **Call of Duty**-Pfad abweichen: die E3-Präsentation bot nur mehr von dem, was die Vorgänger auszeichnete. Statt eines Spielbogens ist ein interaktiver Actionfilm mit bombastischer Inszenierung und beeindruckenden Skripten. Dass die spielerische Freiheit auf der Strecke bleibt, stört mich nicht: Wo sonst erlebe ich die Zerstörung New Yorks hautnah mit? Der erweiterte Spec-Ops-Modus klingt großartig. Die Koop-Missionen sorgten bereits in Teil 2 für Laune, waren aber zu schnell durchgespielt. Eine stärkere Gewichtung dieses Modus ist mir daher willkommen.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Screen-Info

...und es war keine glückliche
...-Babes, die
...Licht und
...Skym-Sonnen
...vom Ende
...Sonne

The Elder Scrolls: Skyrim

Über den Wolken

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Bethesda Softworks | Hersteller: Bethesda | Termin: 11. November 2011

Text: Christoph Schuster

Jetzt schon mit Vorschusslorbeeren überschüttet – hält Bethesda die Erfolgsserie?

Die Erde bebt. Das Gras erzittert, fast als verspürte es Angst. Staub schwebt durch die Luft, aufgewirbelt von massigen Stampfern. Nein, wir befinden uns nicht bei einem Heimspiel des 1. FC Adipositas, sondern bei einer Präsentation des Rollenspielschwerge-

wichts **The Elder Scrolls: Skyrim**. Eine Herde Mammuts trabte bis gerade eben über die Weide, ein paar Riesen stapften als überdimensionierte Hirten gemächlich nebenher. Was für ein idyll. Nichts für die anwesende Zockerschar, die Menge zielt nach Blut.

Der Präsentator kennt natürlich die Wünsche seines Publikums, zieht per Knopfdruck eine Axt und stürzt sich auf eines der Zottelvieher (gemeint sind die Mammuts auf dem Bildschirm, nicht die unasiatischen Speifejournalisten in der ersten Reihe!) Sofort schlägt die Stimmung um zum anfangs beschriebenen Zustand: Die Herde prescht panisch auseinander. Riesen stürzen herbei, um den Aggressor auszuerschlagen. Es folgt ein heftiger Schlagabtausch, der allerdings jäh unterbrochen wird. Ein Drötel drängt sich zwischen die Streithammer. Er ergreift einen der Riesen, hebt ihn in die Lüfte wie ein Adler eine Feldmaus und lässt ihn nach kurzem Flug aus tödlicher Höhe fallen. Die anderen Riesen ergreifen die Flucht, denn die Spitze der Nahrungskette hat das Feld betreten: ein Drache

Feuerturm über die Ebene zu ergießen. Der Protagonist von **Skyrim** beschwört im Gegenzug ein Gewitter. Blitze zucken auf die Flugzeuge herab. Das Vieh ladet und ässt sofort seine mächtigen Kiefer Richtung Pixelhelfer schnappen. Der folgende Kampf ist hart und erinnert spontan an das Duell David gegen Goliath. Mit dem Unterschied, dass Goliath nicht fliegen konnte, und kein Feuer speien. Dementsprechend braucht es etwas mehr als eine lumpige Steinschleuder, um diesen Kontrahenten zu fällen. Mittels mächtiger Magie beschwört der Protagonist erneut einen Blitzsturm herauf und fügt dem Drachen dabei derartige Wunden zu, dass dieser sich nicht mehr in die Lüfte erheben kann. Ein Etappenziel – also fix das gelbe Trkot überstreifen und weitermachen.



Ich Chef, du nix!
Majestätsch zieht die Schuppenbestie eine Runde, wechselt dann in den Sinkflug, um ihren

Rauft euch zusammen!
Die Schuppenbiester gehen nicht umsonst als die wahren Herrscher über Tamiel, verbreiten Angst und



In der Ego-Perspektive spüren Sie richtiggehend die Wucht der Auseinandersetzungen. Toll.



Die Entwickler legen besonderen Wert auf das glaubwürdige Aussehen und Verhalten menschlicher Nichtspielercharaktere – mit Erfolg.



Die großen Städte in Skyrim unterscheiden sich stilistisch deutlich. Die ehemalige Hauptstadt Weidlau (im Bild) erinnert etwa an mittel- bis nordeuropäische Festen.

Schrecken im ganzen Land. Der folgende Schlagabtausch ist lang, ausdauernd sticht der Präsentator mit seinem Schwert auf das Vieh an, Blut tropft bereits von seiner Pixel-Klinge. Immer wieder muss er unter den Feuerstößen seines Gegners hinwegtauchen oder Attacken mit dem Schild abblocken. Als das Flammen spuckende Untertum schließlich fällt, atmet die Menge im Saal erleichtert auf. Gänsehaut Begeisterung.

Überraschend? Überzeugend!

Abgesehen von diesem Spielabschnitt zeigte Bethesda auf der E3 nur Bekanntes. PC ACTION erlebte diese Live-Präsentation bereits vor einigen Wochen auf einem Bethesda-Event in Utah. Damals konnten wir uns einen ausführlicheren Eindruck vom Spiel verschaffen. Ein paar Neugkeiten gibt es aber doch. Beispielsweise war bisher noch unklar, ob der Spieler Reithiere nutzen

kann. In der E3-Demo schnappte sich der Vorführer kurzerhand ein Pferd und ritt damit durchs Gebirge. Fein, das wäre geklärt – auch wenn Animationen und Verhalten der Klepper nicht an die realitätsnahen Huftriere aus dem Westernhit *Red Dead Redemption* herankamen. Auch die Vergleichsfunktion für Ausrüstung, die Produzent Todd Howard uns damals versprochen hatte, fehlte noch. Das Inventar passte mit seiner sterilen

Oberfläche allgemein nicht recht zur sonst so stimmigen Präsentation. Zu guter Letzt gab es auf unsere Nachfrage hin kurze Infos zu den Fraktionen: Die in *Oblivion* beliebten Gilden sind in Form der Diebesgemeinschaft, der Kriegergenossenschaft und der Magier von Winterfeste erneut vertreten. Näheres dazu sowie den ersten Anspieltermin vermuten wir in den nächsten Wochen – und können es kaum erwarten.

Christoph meint

„Qualitätsarbeit statt großen Brimboriums“



Reifliche Ankündigungen, epische Render-Trailer, Stars auf der Bühne – während der E3 versuchen Hersteller mit allen Mitteln: die Aufmerksamkeit von Zockern und Medien zu erlangen. Nicht so Bethesda. Fernab der hektischen Pressekonferenzen und mit fast schon stoischer Ruhe präsentierte Todd Howard sein Projekt. Einerseits schade, da *Skyrim* dadurch meiner Meinung nach nicht die Euphorie erfuhr, die angesichts der Qualität und Erwartungen angebracht wäre. Andererseits merkte man so deutlich: Diese Jungs müssen keinen *Skyrim*-Hype künstlich erzeugen – denn dieses Rollenspielmammut spricht für sich!

WERTUNGSTENDENZ: 10 VON 10

Wolfgang meint

„Mit Abstand das beste Spiel der E3!“



Skyrim war mein letzter Termin auf der E3 – ich war entsprechend geschäftig und wenig aufnahmefähig. Genauso kaputt war offensichtlich der präsentierende Produzent Todd Howard. Und dennoch hat mich seine Vorstreuung einfach nur weggehauen: Eine lebendige, stimmige Welt von riesigen Ausmaßen, packende Quests, eine tolle Story – das neue *Elder Scrolls* hat das alles und noch viel mehr. Während Kämpfe mit normalen Gegnern noch sehr an *Oblivion* erinnerten, war das Aufnandertreffen mit dem Drachen gegen Ende der Präsentation geradezu atemberaubend.

WERTUNGSTENDENZ: 10 VON 10

Normalerweise nutzt Taid zwei Samen als Waffen. Da Sie dank eines neuen Loot-Systems frisches Equipment finden, ist aber auch ein solch riesiger Hammer als Prägehilfe möglich.



Screen-Info

Die Bilder im Artikel stammen alle von Publisher THQ, zeigen aber echte Szenen aus dem Spiel, so wie wir es vor Ort bei den Entwicklern gesehen haben.

Darksiders 2

Du bist des Todes!

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Vigil Games | Veröffentlicht: 1. Januar 2012

Verkauf: 300.000 Stück

Es geht wieder gegen die Unterwelt, aber mit neuem Helden.

Erfolgsgeschichten gibt es ab und zu doch noch: Vigil Games veröffentlichte 2010 sein Action-Adventure Darksiders. Zuvor hatte kein Mensch etwas von dem neuen Entwicklerstudio aus Texas gehört. Das Spiel rund um einen der Reiter der Apokalypse wurde ein Erfolg, nicht zuletzt da es spielerisch wenig daran auszusetzen gab und der Grafikstil, den Ex-Marvel-Comiczeichner Joe Madureira prägte, perfekt

zum Geschehen passte. Wen wundert es also, dass THQ nun Darksiders 2 ankündigt.

Versetzte Geschichte

Mitte Mai besuchten wir Vigil Games in Austin, Texas und hatten nach den ersten Minuten der Präsentation Grund zur Freude. Vigil Games ändert den grundsätzlichen Spielverlauf nicht, sondern garniert diesen nur mit ein paar Neuerungen und bläst den

Umfang deutlich auf. Darksiders 2 dreht sich allerdings nicht mehr um Krieg, den Reiter der Apokalypse, der im ersten Teil herausfinden wollte, warum die Apokalypse zu früh über die Erde hereinbrach, und am Ende eine groß angelegte Verschwörung aufdeckte. Die Fortsetzung lässt Sie die Kontrolle über einen anderen Reiter übernehmen, nämlich Tod. Dass die anderen drei Reiter in späteren Teilen irgendwie eine Rolle spielen

FAQ

Stecken hinter Darksiders 2 dieselben Entwickler, die auch schon den Vorgänger programmiert haben?

Ja, auch für Darksiders 2 zeichnet Entwickler Vigil Games verantwortlich, allerdings ist das Team unter dem Namen Vigil Games deutlich größer als das von Darksiders, was sich auch am Umfang des Action-Adventure ablesen lässt. Da die kreativen Köpfe der Darksiders-Reihe immer noch angelegt haben, dass die Reiter der Apokalypse thematisiert werden, dürfen wir uns vermutlich auf noch zwei weitere Frauen

Welche Neuerungen bietet Darksiders 2 im Vergleich zum Vorgänger?

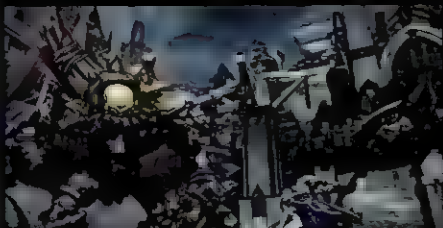
Die wichtigste Neuerung: Sie steuern nicht mehr Krieg, sondern seinen Kollegen Tod durch das actionreiche Abenteuer, das parallel zum Vorgänger spielt. Außerdem vermischt Vigil Games ein Loot-System, sodass besiegte Gegenstände neues Equipment verwirklichen. Ebenfalls interessant: Die Entwickler legen jetzt mehr Wert auf den Rollenspielaspekt des Spiels als im Vorgänger. So soll es wie einem Nebenquests und Charaktere geben, die die meisten Viertel

von Darksiders 2 warten, beschreiben. Nebenbei ist es im gesamten Spielverlauf von Darksiders.

Was habt ihr vor Ort bei den Entwicklern gesehen?

Die Entwickler zeigten uns einige Szenen aus einer frühen Xbox 360-Version von Darksiders 2. Dabei beglücklichten wir einen Dia mit einem NPC, einige Kämpfe und konnten sogar eine Auseinandersetzung mit einem Zwischenboss gegen die eine bestimmte Taktik erforderte.

Da die Spielwelt von Darksiders 2 deutlich weiträumiger ist als die des Vorgängers, dürfen Sie diesmal von Anfang an das Pferd des apokalyptischen Reiters verwenden.



Bossgegnar erfordern zumeist eine eigene Taktik, die auf gute Reflexe und den Einsatz von Tods Fähigkeiten setzt.

würden, konnte man sich am Ende von Darksiders bereits denken. Vigil Games plant aktuell – wenn Publisher THQ mitspielt – vermutlich noch zwei weitere Darksiders-Spiele zu veröffentlichen. Zurück zu Tod: Der will die Apokalypse rückgängig machen und mischt dafür die Unterwelt gehörig auf. Die Geschichte von Darksiders 2 spielt somit leicht versetzt zum ersten Teil, es handelt sich also nicht um eine klassische, direkte

Fortsetzung. Dennoch werden einige alte Bekannte wieder auftreten und offene Fragen aus dem Vorgänger beantwortet.

Bewährt und gut

Der grundlegende Spielverlauf bleibt wie in Darksiders. Das Hauptaugenmerk liegt noch immer auf Kämpfen, der Erkundung von Dungeons und allerlei Rätselaufgaben. Allerdings folgen Sie in Darksiders 2 nicht zwingend nur

der Geschichte. Die Entwickler möchten Tods Abenteuer mehr Rollenspielflair verleihen. Deshalb gibt es allerlei NPCs, die mit Nebenquests auf Sie warten. Die erste der vier Zonen, in welche die Spielwelt von Darksiders 2 eingeteilt ist, hat alleine mehr Nebendarsteller als das Vorgängerspiel insgesamt. Durch solche Nebenjobs erhalten Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie Tods Fähigkeiten verbessern. Von Letzteren

sehen wir vor Ort bei den Entwicklern ein Beispiel: Per Knopfdruck ruft Tod einen Schwarm Krähen, die seinen Gegner dann aus der Luft angreifen.

Angriff, die beste Verteidigung?

Daneben finden Sie aber auch besseres Equipment, denn Vigil führt ein Loot-System ein, das wie in typischen Hack&Slay-Spielen funktionieren soll. Gefundene Gegenstände dürfen Sie im Inventar



Wie schon im Vorgänger bekommen Sie in Darksiders 2 mit neuen Wächchern zu tun, deren Größe aber nicht unbedingt für ihre Widerstandskraft steht.



Die Finishing-Movs von Tod sparen nicht mit Gewalt – THQ erwartet eine Freigabe ab 18 Jahren.

Ex-Comic-Zeichner Joe Madureira hat wieder die Welt und die Charaktere entworfen – entsprechend comicartig wirkt Darksiders 2.



Eine Quest, die uns die Entwickler zeigen, muss Tod für den Scheitern des Chaos der Unterwelt erfüllen (der Karl vor dem Thron). Erst dann bekommt Tod seine Ausrüstung.

Neben actionreichen Kämpfen stehen vor allem wieder Kletterrätzel auf dem Plan, denn auch hier wollen die Entwickler Sie etwas mehr fordern als im Vorgänger.



dann mit angelegter Ausrüstung vergleichen oder bei Händlern verschachern. Auch das Kampfsystem kommt leicht verändert daher. Tod bewegt sich agiler und schneller als Krieg, entsprechend actionreicher fallen die Prügeleien aus. Jedoch kann Tod keine feindlichen Angriffe abblocken, sondern nur ausweichen. Das wirkt zeitweise noch ein wenig hektisch. Weitere Fähigkeiten:

Tod zieht mit seinem Kletterhaken Gegner spielend leicht an sich heran, sodass er Gruppen auseinanderreißen kann. Zudem nutzt Tod seine Dämonenform fließender als Krieg, bei dem Sie diese erst aktivieren mussten. Tod scheint diese automatisch im Kampf für kurze Angriffe anzunehmen. Welche Voraussetzungen dafür erfüllt sein müssen, variieren uns die Entwickler nicht.

Komplexe Gegner

Dafür zeigten sie uns einen eindrucksvollen Bosskampf: Tod befindet sich in einer Arena, wo er den dortigen Champion besiegen soll. Dieser gräbt sich zunächst als riesiger Wurm durch die Erde und kommt selten an die Oberfläche, wo er eine menschenähnliche Gestalt annimmt. Nach einigen eingesteckten Treffern verschwindet er wie-

der in den Untergrund. Dieses Spielchen wiederholt sich einige Male, während es die Arena um Sie herum spektakulär in Szene gesetzt zerlegt. Wenn Sie das Monster schließlich genug geschwächt haben, reißen Sie mit dem Kletterhaken seinen Kopf vom Leib und erfüllen damit gleichzeitig eine Quest. Tods Kämpfe fallen also genauso gemein aus wie die im Vorgänger.



Wie viele Waffen und Gegenstände es in Darksiders 2 geben wird, wollen die Entwickler nicht verraten. Es wird aber eine riesige Menge sein, das versprechen sie.

Sebastian meint

„Super - bewährtes Gameplay mit tollen Neuerungen!“



Vig: Games macht meiner Meinung nach alles richtig. Darksiders war ein tolles Action-Adventure. Kein Wunder also, dass die Jungs aus Texas das Grundgerüst beibehalten wie es ist, und es nur mit sinnvollen Neuerungen wie einem Loot-System und mehr Rollenspielaspekten garnieren. Die Kämpfe, die wir gesehen haben, schienen flott von der Hand zu gehen und Tods Fähigkeiten und Kampfstil gefallen mir. Zudem war das, was Vig: Games uns gezeigt hat, vom Grafikstil her absolut stimmig, so wie man es von Darksiders 2 erwartet, und spielerisch ein kurzweiliges, actiongetriebenes Spiel.

W3 (11/03/12) 12:12:12 12:12:12

GamerUnlimited präsentiert

Die Rückkehr einer Legende
Jetzt neu zum Download!

DUKE NUKEM FOREVER



NEU !

Jetzt NEU bei
GamerUnlimited!

entwickelt von **comcube**

gamer unlimited.de
www.gamer-unlimited.de

entwickelt von **SATURN**

© 2010 © Tain-Two Interactive Software, Inc. Trademarks Belong To Their Respective Owners. All Rights Reserved.
DUKE NUKEM FOREVER: 2010 © Tain-Two Interactive Software, Inc. Trademarks Belong To Their Respective Owners. All Rights Reserved. HUNTED: © 2010 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax media company.
Hunted™ © 2010 ZeniMax Media Inc. All Rights Reserved. F.E.A.R. 3 software © 2010 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Day 1 Studios, LLC. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. RED FACTION: ARMAGEDDON: © 2011 THQ, Viotech Inc., THQ Digital Studios UK Limited, Red Faction: Armageddon, Red Faction: Armageddon and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

SO TESTEN WIR

Welche Ideen und Grundsätze stecken hinter der PC ACTION? Wir klären auf!

PC ACTION: Unsere Vorsätze

1. Wir wollen Action! Immer!

Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Markt überblick bieten.

2. Das Leben ist ernst genug!

Deshalb steht der Lesespaß an erster Stelle! Wir wollen Sie informieren, aber auch unterhalten!

3. Ehrlichkeit schreiben wir groß!

Und das nicht nur, weil das ein Substantiv ist. Wir sagen Ihnen rundheraus, wann und aus welchem Grund unsere Tests nicht unter Laborbedingungen stattfinden könnten, aus

welcher Version die Screenshots stammen und welche ihrer Versprechen die Hersteller nicht gehalten haben.

4. Wir verlängern Ihren Spielspaß!

Sie wollen mehr Futter? In diesem Magazin finden Sie zusätzlich die meisten Modifikationen und Karten zu Ihren Lieblingsspielen!

5. Wir beißen Sie nicht!

Schreiben Sie uns! Wir beantworten jeden Leserbrief seriös – nur nicht im Heft! Aber Vorsicht: Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade!

Die Module

In größeren Test-Artikeln verwenden wir in der Regel diese drei Arten von Modulen:

INFO



Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwickler-Porträt bis zum Vergleich mit anderen Genre-Vertretern.

PRO



An den Pro-Modulen können Sie auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir am Spiel toll fanden. Ergo: Was grün ist, rockt!

CONTRA



In den Contra-Modulen wird draufgehauen. Hier sagen wir Ihnen ungeschönt, was am Spiel nervt und so die Wertung drückt.

Die Wertungsgrenzen

90-100%

Herausragend: Wer bei diesem Spiel keinen Spaß hat, sammelt besser Muscheln oder Briefmarken.

80- 89%

Sehr gut: Selbst Genre-Neuflinge könnten für solche Spiele das Sparschwein schachten.

70- 79%

Gut: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger sowieso.

60- 69%

Befriedigend: Na ja, für Fans können auch Zweitgaspiele noch spannend sein.

50- 59%

Ausreichend: Mittelfeldgipfeln sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.

40- 49%

Mangelhaft: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.

< 39%

Ungenügend: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Awards



Der **PC ACTION-Gold-Award** Diesen heiß begehrten Preis bekommt jede Software-Perle, die von der Redaktion mit einer Wertung von 85 Prozent Spielspaß oder mehr ausgezeichnet wurde

Infos zum Spiel

PREIS: Ca. € 45,-
USX-FRIGGARE: Ab 16 Jahren
TERMIN: 31.02.2010

SPRACHE/TEXT: Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Hakenkreuze, Blut, abgetrennte Körperteile, Waffen und Gegner wurden entfernt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2,5 GHz, 1 GB RAM,
256-MB-Grafikkarte, 3 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team ID-Kontrollschalt, Captura the Flag, Last Man Standing, Koop-Modus (Kampagne))

MAX. SPIELERANZAHL: 64
OFFLINE-MINI: 7
SPLITSCHREIB: Ja
VOICECCHAT: Ja

Der Infokasten

Hier finden Sie alle wichtigen Fakten zum Spiel. Von Jugendeneignung und Sprache über den Preis bis zu den Mehrspieler-Optionen. Besonderheiten haben wir hervor

Die Meinung

Sie bekommen von uns immer unsere ehrliche Meinung. Und: Wir sagen Ihnen klar mit welchen Gefühlen wir in den Test gingen. Schließlich hat jeder seine Vorurteile!

Die Wertung

Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst hier die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

PC ACTION-Tester meint

„Für dieses Spiel verkaufe ich meine Exfreundin!“

Mein Vorurteil: Der erste Teil war spannend wie eine Bundestagsdebatte, deshalb habe ich von diesem Teil der Reihe nicht so viel erwartet.

Doch hier kracht's und scheppert's an jeder Ecke und ständig fliegt was in die Luft. Es vergeht keine Sekunde, ohne dass irgendwas Spannendes passiert. Schade nur, dass mein bleihaltiges Abenteuer schon nach drei Stunden in einem langweiligen Abspann gipfelt. 45 Euro dafür sind eine Frechheit! Zum Glück hält mich der Mehrspielermodus wesentlich länger bei der Stange.

Wertung

PRO

■ Durchgehende Action und Spannung

CONTRA

■ Miserable Gegner, Intelligenz

GRAFIK

9 ■■■■■■■■

SOUND

8 ■■■■■■■■

STEUERUNG

7 ■■■■■■■■

EINZELSPIELER MEHRSPIELER

87 91

MEINUNGSMACHE

Vorsicht, subjektiv! Was denkt die Crew über die Spiele des Monats?

WOLFGANG FISCHER



PATRICK SCHMID



JÜRGEN KRAUSS



CHRISTOPH SCHUSTER



MARC BREHME



FEAR 3 (Test S. 80)



WERTUNG: 6,6

Gerade noch okay, auch wenn der Horror bei diesem hoffentlich letzten Teil der Serie meistens auf der Strecke bleibt.

6

Wenn man den Namen des Spiels nicht ausspricht, dann kommt dabei „ver drei“ heraus, also 43. Und 43, geteilt durch 6, ergibt abgerundet

7

Kann mir mal bitte jemand die Story erklären? Nein? Egal, das Spiel ist ganz okay – auch wenn vom Grosel aus Teil 1 ist mir viel da.

7

Das Einsen fand ich irre gut. Teil 2 war ein netter Kappchen für zwischendurch – Nummer 3 interessiert mich irgendwie nicht die Bohne.

6

Gegrüßt habe ich mich beim dritten Teil zwar auch nicht mehr, aber dennoch ist es ein guter Shooter geworden. Hat mir gut getaugt. Danke!

7

HUNTED: DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS (Test S. 84)



WERTUNG: 5,6

Insgesamt zu sperrig und auch im Koop-Modus nicht unbedingt viel besser. Vom Bard's Tale-Schöpfer hätte ich mehr erwartet.

7

Die Hoffnung auf einen guten Koop-Title war groß. Noch größer ist jetzt meine Enttäuschung, denn HUNTED ist allemehrstens Mittelmaß.

5

Da hat die Schmiede wirklich saubere Arbeit geleistet, mit dem Spiel sieht's nämlich ganz, ganz gaaaaanz doll finster aus. Schade!

5

Der Leveleditor scheint mir hier optimistisch. Ich war doch froh, als das eintönige Gekloppe rum war – da sorge ich kaum selbst für Nachschub!

6

Eines der wenigen Spiele, die ich vom Konzept her interessant fand, aber das aber nie auf meiner „Haben will“-Liste stand. Aus gutem Grund.

5

DUKE NUKEM FOREVER (Test S. 88)



WERTUNG: 8,8

Trotz Schrupfkanone und netter Ideen: Im Mehrspielermodus haut mich der Oldie nicht um. Im A-Eingang hätte ich mehr Spaß!

8

Ein Spiel, an dem sich die Geister scheiden. Mir ist das alles egal – ich vermöge weiter die Kollegen im Multiplayer – und hab Spaß dabei!

8

„Ja, bei unserem Test steht jetzt eine Zahl drunter. Toll. Deshalb hab ich immer noch die gleiche Meinung wie in der letzten Ausgabe.“

10

Ich find's geil und freu mich wie ein Schnitzai auf die angekündigten DLCs. Und im Mehrspielermodus wird Oldschool gerockt – so muss es sein!

9

Hail to the King, Baby! Ihr, der Spruch ist älter als ich – und das Gameplay auch. Schön oldschool halt, und genau dafür liebe ich den Duke. Genial!

9

ALICE: MADNESS RETURNS (Test S. 90)



WERTUNG: 7,2

Technisch schwach und nicht so abwechslungsreich wie erhofft – dafür herrlich abgedreht und flies. So müssen Action-Spiele sein!

8

Eigentlich mag ich Spiele wie Alice, aber die Story ist mir persönlich kein Tick zu abgefahren, außerdem wird's auf Dauer sehr eintönig.

6

Eine nervige Göre im kurzen Kleidchen tritt gegen den Wahnsinn an – das hab ich im Märchen schon nicht verstanden. Aber ich mag's schräg.

7

Ich liebe krasses Zeug wie Shadows of the Damned und Alice – schade nur, dass bei letzterem vorlauter Irrsinn keine Zeit fürs Gameplay blieb.

7

Hä? Nervige Göre? Kurzes Rückchen? Ja, der Cooper ist total abgefahren, aber beleiden muss ich ihn nicht. Seine Comeback-DVD ist super!

8

LONDON UNDERGROUND SIMULATOR (Test S. 94)



WERTUNG: 1,6

Was habt ihr nur alle? So schlecht ist das Teil gar nicht. Schließlich kann man die Züge sogar verlassen und durch kahle Stationen wandern!

3

Bei den ganzen Simulatorspieles frage ich mich: Wie oft kommt das auf's Neue, wer so was tatsächlich kauft und spielt? Ich jedenfalls nicht.

1

U-Bahn-Fahren ist in der Realität schon scheiße.

2

Wenn ich derlei Machwerke sehen muss, frage ich mich manchmal: ob der PC als Spieleplattform aus moralischer Sicht noch tragbar ist.

1

Das nächste Missverständnis! Kaum hätte ich mich auf illegale Pokerrunden unter Big Ben gefreut, stopft ihr mich in stinkende Metallzüge?

1

DUNGEONS & DRAGONS: DAGGERDALE (Test S. 96)



WERTUNG: 2,8

Großartig! Nicht das Spiel, sondern der Humor der Entwickler, diesen unausgegorenen Rotz dann auch noch so fehlerhaft zu veröffentlichen.

2

Bugs, so weit das Auge reicht, dazu angewiesene Klickorgien und ein unterirdisches Story- und Charakteresgen. Braucht kein Mensch!

3

Hätte jeder Bug im Spiel auch ein Heck, so würden die sieben Weltmeere nicht reichen, um all die so entstandenen Schiffe unterzubringen.

2

Ich liebe D&D, aber an Betrachtung dieses Spiels ist es ein Segen, dass Alan pleite ist und sich die Lizenz wohl nicht mehr lange leisten kann.

3

Eigentlich hätte ich mich auf Daggerdale gefreut – ebenso wie auf meine Steuererklärung. Das war aber, bevor ich beides gesehen hatte.

4

THE SIMS 3: LEBENSFREUDE (Test S. 97)



WERTUNG: 3,6

Eigentlich wollte ich Kollegen Neufingers Rat befolgen und an die frische Luft gehen. Schlechte Idee, da treffe ich ja Leute wie ich.

1

Immer wenn ein neues Sims-Add-on kommt, sitzt der Brehme wochenlang mit leuchtenden Augen vor seinem Rechner und kochert regelmäßig.

7

Wenn ein Spielmittel derart viel Positives und Lebensbejahendes ausstrahlt, bleibt mir eigentlich nichts anderes übrig als.

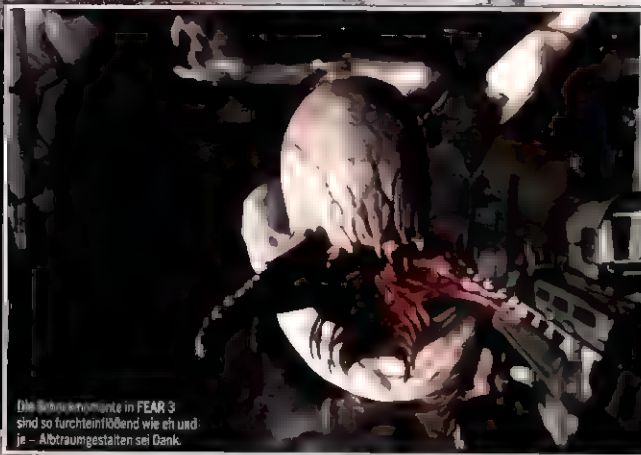
1

Wissen Sie, wie Sie das Erlebnis von Lebensfreude maximieren? Sims 3 demistalisieren, rausgehen und ein echtes Leben anfangen!

1

Wenigstens spiele ich Sims, Herr Schmid. Und nicht heimlich den Underground Simulator, auf dem Sie oben noch herumtrampeln.

8



Die Schockmomente in FEAR 3 sind so furchteinflößend wie eh und je – Albraumgestalten sei Dank.



Gruselmädchen Alma, das Aushängeschild der Serie, spielt dieses Mal nur eine Nebenrolle.

FEAR 3

Eine schwere Geburt

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Day 1 Studios | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Test: Peter Bathe

Teil 3 der Horror-Reihe erschreckt auch durch blasse Optik und mieses Balancing.

Eine Hintergrundgeschichte ist normalerweise ein maßgeschneidertes Korsett, in das Entwickler ihr Spiel einpassen wie in eine Gussform. Die Story der FEAR-Serie gliedert dagegen schon immer einem Lendentuch, das den Kern aus coolen Zeitlupe-Scherebenen und gruseligen Skriptsequenzen behelfsmäßig verdeckte. Es ist also keine Überraschung, dass die Handlung um das über-sinnlich begabte Mädchen Alma und ihre zwei Söhne Point Man und Paxton Fettel auch im dritten Teil der Horror-Reihe in wirren Bahnen verläuft. So ist Fettel, den der Spieler alias Point Man am Ende des ersten FEAR-Teils erschoss, putzmunter (sofern man

das über einen Geist sagen kann) und begleitet seinen Bruder auf der Suche nach Alma. Der kleine Satansbraten ist nach den Ereignissen aus FEAR 2 schwanger mit einer neuen Ausgeburt des Bösen – Ihre Aufgabe ist es, die Niederkunft zu verhindern.

Zwei Mal das Gleiche

Der dürre Plot dient als Vorwand, um den Spieler in Point Mans Rolle durch acht mit Gegnern gefüllte Levels zu scheuchern. Leidlich spannende Zwischensequenzen und Funksprüche der wenigen Nebencharaktere erzeugen jedoch keine spannende Geschichte. Da helfen auch die zynischen Kommentare Fettels nicht, der le-

diglich an ausgewählten Stellen erscheint. Anders sieht die Sache im Koop-Modus aus, wo die Brüder gemeinsam durch die sechs Stunden kurze Kampagne streifen (siehe Kasten rechts). Wenn Sie einen Level beendet haben, dürfen Sie den Abschnitt als Fettel wiederholen. Allerdings spielen sich die beiden Charaktere zu ähnlich, als dass die Motivation für einen zweiten Durchlauf gegeben wäre. Das liegt auch am Leveldesign, die Laufwege durch einen scheinbar verlassenen Großmarkt etwa wirken arg gekünstelt. Dazu kommt eine unzeitgemäße Optik, die in puncto Beleuchtung und Explosionseffekte dem Vergleich mit Crysis 2

oder Bulletstorm nicht standhält. **Späßige Schusswechsel** Ihre Hauptbeschäftigung in FEAR 3 besteht darin, Computergegner mit Blei vollzupumpen. Manchmal setzt Sie das Spiel dazu in einen Kampfläufer, in dem Sie stets ein beeindruckendes Action-Felddarstellung erleben. Die meiste Zeit sind Sie aber zu Fuß unterwegs. Ihnen stehen dabei neun Waffen zur Auswahl, von denen Sie neben einem Kampfmesser zwei gleichzeitig tragen. Bei der Gestaltung der Knarren lassen die Entwickler Kreativität vermissen: Zwischen Sturmgewehr, Maschinengewehr und Schrotflinte fallen nur die Nagelpistole und das Strahlengewehr aus dem Rahmen. Ähnlich

FAQ
Ah, endlich ein neues Monolith-Spiel!
Falsch: FEAR 3 ist bei Day 1 Studios entstanden. Die Entwickler haben zwar bereits für die Portierung des ersten FEAR auf PlayStation 3 und Xbox 360 verantwortlich. Die Serienfinder von Monolith arbeiten derzeit an Gotham City Impassors, einem Metropolis-Teil mit Charakteren der Batman-Comics.

Ist die deutsche Version von FEAR 3 wieder so stark geschnitten wie die Vorgänger?
Und ob! Zwei Mägen in den Levels die gleichen grauig zugekauften Leichen wie in der PEGI-Version heranziehen, aber in den Kampfszenen spritzt kein Blut. Gegner lassen sich in Rauch auflösen und es fliegen auch keine abgetrennten Körperteile durch die Gegend. Was

zeht an der Atmosphäre, weshalb wir vom Kauf der deutschen Version abraten.

Ist FEAR 3 eine bewusste Abwechslung, oder bekommen wir hier einen richtigen PC-Shooter für mehr Geld?
Nurlich wie Darks Fallens Forever meinte man dem Spiel an, dass es auch für Play-

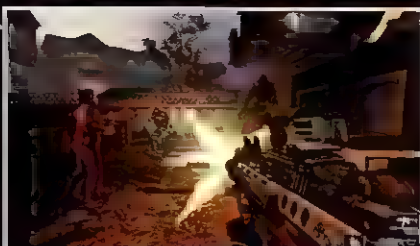
Station 3 und Xbox 360 erscheint. Die Gesamtheit des Protagonisten regeneriert sich mangelnd, er kann nur zwei Schichten gleichzeitig tragen und die Menüschnur gestaltet sich hässlich. Gut: Die Zielführe sieht sich im Menü ausschalten. Schlecht: Es fehlt ein Schalter, der die Texturen auf PC-Niveau hebt. Die Levelhappen wirken arg matschig.

So funktioniert der Koop-Modus

FEAR 3 erlaubt gemütliches Ballern zu zweit.

Beim Start der Kampagne haben Sie die Möglichkeit, eine Online-Lobby zu erstellen und einen zweiten Spieler einzuladen, anstatt alleine in den Kampf zu ziehen. Der dem Spiel beigetretene Partner übernimmt dabei stets die Rolle von Paxton Fettel; eine Charakterauswahl fehlt. Zu zweit spielen sich die Auseinandersetzungen mit den Computergegnern flinker als solo. Allerdings empfehlen wir, den Schwierigkeitsgrad hochzuschrauben, denn das Spiel passt die Menge der Widersacher nicht an. Das Koop-Teamplay beschränkt sich auf Kleinigkeiten: Soldaten mit Panzerschilden etwa sind im Einzelspieler-Modus eine harte Nuss. Mit Fettel im Schlepptau gestalten sich diese Auseinandersetzungen einfache. In seiner Geisterform hebt er die Feinde in die Luft, wo sie hilflos mit gesenktem Schild baumeln, bis Point Man ihnen eine Kugel verpasst. Außerdem umgibt Fettel seinen Partner auf Wunsch mit einer Schutzhülle. Während sich der Untote im Hintergrund hält, macht der so gestärkte Point Man Kleinholz aus seinen Opponenten. Praktisch: Aktiviert Point Man

seine Zeitlupenfunktion, verlangsamt sich auch für Fettel das Geschehen. Wenn ein Spieler zu Boden geht, hat sein Partner ein paar Sekunden Zeit, um ihn durch das Halten einer Taste wiederzubeleben. Falls Sie dabei um Hilfe rufen wollen, benötigen Sie zwingend ein Mikrofon: Ein Textfeld oder per Tastendruck ausgetragene Kommentare wie „Hierher, du Lusche!“ fehlen. Doch Kommunikation ist meistens ohnehin unnötig: die Action steht im Vordergrund. Netter Idee: Das Spiel nutzt sein Erfahrungspunktesystem, um den Wettbewerb zwischen den beiden Spielern zu fördern. Durch erfolgreiche Abschüsse, Team-Aktionen und abgeschlossene Herausforderungen wie „Erfolgreich 20 Gegner aus der Deckung“ sammelt die Spieler Zähler. Am Ende eines Levels werden die Punktzahlen miteinander verglichen und Alma kürt einen der Teilnehmer zu ihrem Lieblingssohn. Je nachdem, welcher der beiden Charaktere sich am Ende der Kampagne öfter die Gunst der Gruselwelt erspielt hat, erleben Sie eine von zwei unterschiedlichen Endsequenzen.



Zu zweit spielen sich die Gefechte tödlicher: Fettel hebt Gegner aus der Deckung, auf die Point Man anschließend freies Schussfeld hat.



Wenn ein Spieler zu Boden geht, hilft ihm sein Kollege wieder auf. Im Kampfgetümmel übersieht man das auf einen Gefallenen hinweisende Symbol aber schnell.

abwechslungsarm: die Gegnerpalette Neben Soldaten des dubiosen Armacham-Konzerns samt besonders kräftigen Kommandeuren stoßen Sie auf wahnsinnig gewordene Obdachlose. Manche dieser Verrückten tragen Sprengurteil und agieren sich in die Luft, wenn sie sich der Spielfigur nähern. Außerdem begegnen Ihnen hundsähnliche Dämonen, die im Nahkampf angreifen und sich damit aggressiver verhalten als die vorsichtig

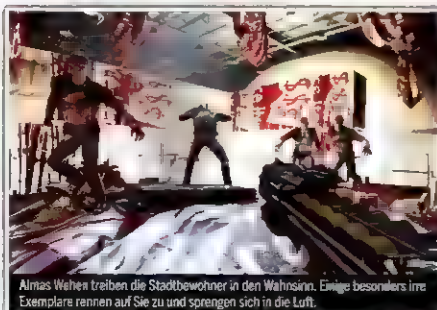
agierenden Armacham-Söldner. Deren künstliche Intelligenz verdient diesen Namen: Die Herren verschanzten sich hinter Deckung, fliehen vor Granaten und rufen sich die Position des Spielers zu, den sie mit Flankenangriffen in die Zange nehmen.

Bullet-Time und Körperfresser

Glücklicherweise besitzt Point Man ein besonderes Talent: um mit den Gegnermassen fertigzuwerden,

deren Anzahl sogar Besucherrekorde von Wuppertaler Facebook-Geburtsstagsfeiern sprengt. Wie in den Vorgängern aktivieren Sie per Tastendruck den Zeitlupenmodus. Dann werden Sie Geschossen aus und zielen in aller Ruhe auf feindliche Soldaten. Als Paxton Fettel verzichten Sie darauf zugunsten anderer Talente. In seiner Geisterform benutzt Fettel keine Waffen, verschießt aber Energiebälle und hebt Gegner mittels

Gedankenkraft hoch. Wenn das nicht ausreicht, übernimmt er einen beliebigen Feind und ballert in dessen Haut um sich – der Zeitraum dafür ist begrenzt und wird durch Abschüsse verlängert. Stirbt der Wirtskörper, erhält Fettel in seiner Geisterform eine zweite Chance. Beide Charaktere machen ausgiebig von dem neuen Deckungssystem Gebrauch: Auf Knopfdruck heftet sich der Protagonist an einen Pfeiler oder eine



Almas Weihen treiben die Stadtbewohner in den Wahnsinn. Einige besonders irre Exemplare rennen auf Sie zu und sprengen sich in die Luft.



Dank des Deckungssystems ist es ein Leichtes, aus dem Schutz von Hindernissen heraus die Feinde anzugreifen. Auch die KI-Soldaten verschanzten sich regelmäßig.

Adrenalingeladen: Die Mehrspieler-Optionen

Die vier Multiplayer-Modi bieten schnellen Spaß für zwischendurch, aber kaum Langzeitmotivation.

Statt Deathmatch und Capture the Flag setzt F.E.A.R. 3 auf flotte Partien mit maximal vier Spielern in ebenso vielen Modi. Jeder Modus lässt sich auf drei Karten spielen – das ist zu wenig, zumal das Leveldesign mit dem Attribut „beliebig“ treffend beschrieben ist. Zum Testzeitpunkt zeigte der Serverbrowser darüber hinaus nur wenige Lobbys an und verschwieg Angaben zu Ping sowie Spielerzahl. Dazu kamen Verbindungsprobleme und das Fehlen eines Textchats in Lobby und Spiel.

Wehen

Wie im Zombie-Modus von Call of Duty: Black Ops verteidigen Sie ein Gebäude gegen unzählige Gegner, die rundenweise angreifen. In den Kampfpausen reparieren Sie Fensterbarrikaden und schleppen Munitionskisten in die Basis. Mit jeder Runde steigt der Schwierigkeitsgrad, auch die Zusammensetzung der Feinde ändert sich: Sie bekommen es mit Soldaten, Zombies und Hundedämonen zu tun. Sogar Alma taucht ab und zu auf. Fazit: anspruchsvoller Modus, der ein eingespieltes Team erfordert.

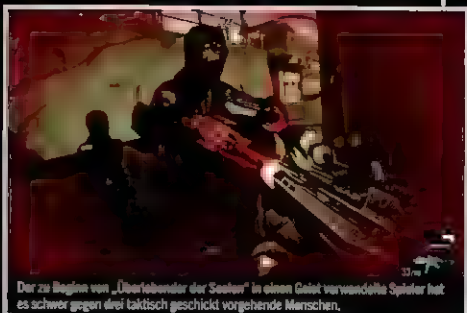
König der Seelen

Die Spieler schlüpfen als Geister in die Haut computergesteuerter Soldaten. Mit ihren Wirtskörpern erledigen die Teilnehmer die anderen KI-Gegner und

sammeln deren Seelen ein. Wer am Ende die meisten Seelen hat, gewinnt. Stirbt nach dem Wirtskörper auch der Geist eines Spielers, verliert er einen Großteil seiner Seelen. Außerdem wird die Position des Führenden den Konkurrenten angezeigt. Fazit: Mehr Spieler hätten diesem Modus gutgetan.

Überlebender der Seelen

Zu Beginn der Runde verleiht Alma einem Spieler, der fersan als Geist aufseilen der KI-Soldaten kämpft. Er darf beliebige NPCs übernehmen und den anderen drei Teilnehmern einkeilen. Sobald einer der Menschen am Boden liegt, verliert der Geist den Gefallen ebenfalls, bis am Ende kein Mann mehr steht. Es gewinnt, wer im Laufe mehrerer Runden am längsten ausgehalten und die meisten Menschen verloren hat. Fazit: chaotische, aber spaßige Gefächte, bei denen die Menschen im Vorteil sind.



Der zu Beginn von „Überlebender der Seelen“ in einen Geist verwandelte Spieler hat es schwer gegen drei taktisch geschickt vorgehende Menschen.

Bas*****er Lauf (ja, der heißt wirklich so!)

Die Spieler rennen fast pausenlos, um einer sich unaufhaltsam voranwühlenden Nebelwand zu entkommen, deren Berührung tödlich ist. Stirbt auch nur ein Spieler, endet das Spiel. Ergo bleibt das Team dicht zusammen und entledigt sich auf dem Weg der zahlreichen KI-Widersacher. Zwischendurch verschrauben Sie in sicheren Zonen und decken sich mit Munition ein. Fazit: herrlich hektische Mischung aus Sprint und Dauerballer. Ohne genaue Kenntnis der Levelarchitektur stolpern Sie aber unversehens in eine Sackgasse.

Kste und schießt anschließend aus sicherer Position darüber hinweg oder nebdaran vorbei. Allerdings werden Sie auch in Deckung einige unfaire Momente erleben. Oftmals kämpfen Sie in kleinen, geschlossenen Arenen gegen einen scheinbar unaufhörlichen Strom an Widersachern. Die Folge sind etliche Bildschirmränder und damit verbundene Neustarts vom letzten Kontrollpunkt. Das Balancing ist bei diesen Gelegenheiten so unangenehm wie das Erfahrungspunktesystem: Durch Ab-

schnüsse, das Finden versteckter Sammelgegenstände und das Erfüllen bestimmter Herausforderungen steigt Ihr Charakter im Level auf. Die so erlangten Verbesserungen haben aber kaum Auswirkungen und die Herausforderungen wiederholen sich zu schnell.

Ach du Schreck!

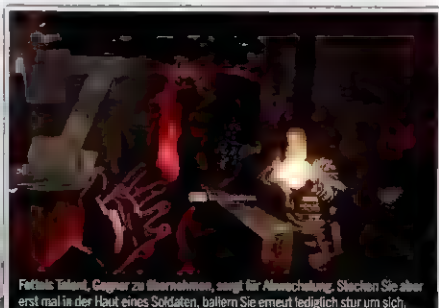
FEAR 3 wäre kein FEAR-Spiel ohne Schockmomente, die unter die Haut gehen. Ein großes Lob geht dabei an den hervorra-

genden Sound, eine bedrohliche, die Nerven beanspruchende Musikuntermalung und fremdartige Störgeräusche sorgen dafür, dass sich Ihre Nackenhaare aufrichten. Den gleichen Effekt hat die deutsche Sprachausgabe, doch die erzeugt vor allem wegen der amateurhaften Sprecher und der schlechten Tonabmischung Entsetzen. Glücklicherweise lässt sich auch die stimmigere englische Sprachausgabe auswählen. Diese hat den Vorteil, dass sie nicht mit unpassender Tonlage die

Atmosphäre in jenen Momenten zerstört, in denen das Spiel behutsam ein Gruselambiente aufbaut. Wenn Sie munterlang keinen Gegner vor der Finte bekommen, altere schaurige Geräusche hören und am Rande Ihres Blickfelds unheimliche Gestalten sehen, steigt die Spannung quälend langsam, bis sie sich in einer Panikattacke entlädt: wenn die blutverschmierte Alma plötzlich vor Ihnen steht oder eine spindeldünne Albraumgestalt Sie aus dem Nichts angreift.



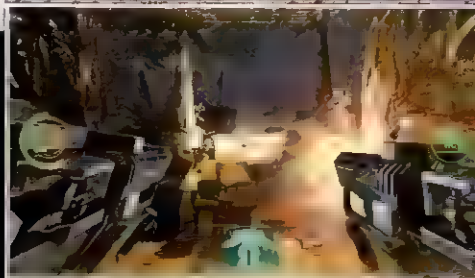
Im letzten Drittel des Spiels bekommen Sie es mit absoluten Dämonen zu tun, die in Gruppen jedoch eine Gefahr darstellen.



Fehlts Talent, Gegner zu übernehmen, sorgt für Anwesenheit. Stechen Sie aber erst mal in die Haut eines Soldaten, ballern Sie erneut tediglich stur um sich.

▼ Lähmende EMP-Granaten sind effektiv gegen die gefährlichen Kriechtiere, die mehrmals als Zwischengegner dienen.

► Die Abschnitte, in denen Sie in das Cockpit eines schwer bewaffneten Kampffählers steigen, bieten Action auf.



Infos zum Spiel

PC



PROS Ca. €48,
USK-FREIGABE Ab 18 Jahren
TERMIN 24.06.2011

SPRACHE/TEXT Multilingual
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN

» Teile Gegner können sich im Rauch auf, wie der fließt Blut noch liegen Gliedmaßen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo 2,4 GHz/Atlon X2 -4800, 2 GB
RAM, GeForce 8800 GT/Radeon HD 3850

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Jeweils zwei Modi, die auf Teamwork beziehungsweise Wettbewerb ausgerichtet sind. Dazu kommt die Möglichkeit, die Kampagne im Koop mit einem Freund anzugehen.

WILL SPIELER ZUS. SPIELMODI 5

Peter meint

„Die deutsche Sprachausgabe ist der Horror.“

Mein Vorurteil: Ich kenne nach dem Spielen bestimmt wieder kletzt Auge zu weichen, wenn ich das Wort „die deutsche Sprachausgabe“ höre.

Von der wahren Geschichte über die größtenteils langweilig gestallten und grafisch öden Levels bis hin zu der geringen Abwechslung bei Waffen und Gegnern: FEAR 3 wirkt in allen Belangen wie eine Low-Budget-Produktion. Dennoch haben mir die geschwindig ablaufenden Ballerrien besonders im Koop-Modus viel Spaß gemacht – von der einen oder anderen unfairsten Stelle einmal abgesehen. Außerdem hat mich die Gruselatmosphäre auch bei Almas drittem Auftritt wieder gepackt. Schade nur, dass die einstige Schreckensfigur #1 der Serie zugunsten des neuen Bösewichts zurückstecken muss. Tipp: Lassen Sie die Finger von der zensierten und schlecht übersetzten deutschen Version!

Toni meint

„Gut, aber nicht brillant.“

Mein Vorurteil: »Das erste FEAR fand ich super. Teil 2 hat mich schon nicht mehr so gepackt. Teil 3, der dritte Streich, war mir bergab.«

Mein Vorurteil hat sich nicht bestätigt. Insgesamt ist mir die Kampagne in positiver Erinnerung geblieben und auch beim zweiten Durchgang mit Pausen Fehler hatte ich nach meinem Spaß. Die pechenden Feuergefechte mit den gewitzten KI-Soldaten entschädigen größtenteils für das Fehlen echter inszenatorischer Highlights und die schwach erzählte Story. Bei zwei, drei unfairsten Stellen hab aber auch ich geschimpft wie ein Rumpelstilzchen.

Wertung

- Fördernde Zeitfensterballerrien
- Kugelsperende Gegner-KI
- Zwei Charaktere: spaßiger Koop
- Gelungene Schockmomente
- Interessante Mehrspieler-Modi

COVER

- Unfaire Stellen vermessen den Spaß
- Veraltete, blasser Optik
- Stark geschnittene deutsche Version
- Öde Story, Feinde, Waffen, Levels
- Zu wenige, langweilige MP-Karten

GRAFIK



SOUND



STEUERUNG



EINZELSPIELER MEHRSPIELER

76 78



Zauberericks wie den Blitz bekämpfen beide Helden, hier hätten wir uns mehr Unterschiede gewünscht. Außerdem wird die Magie zu schnell zu mächtig.

Hunted: Die Schmiede der Finsternis

Wer nicht jagt, gewinnt!

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Inxile Entertainment | Hersteller: Bethesda

Text: Sebastian Weber

Monster-Gekloppe im Koop, was gibt es Besseres? In diesem Fall: vieles!

Eine zierliche Elfe, ein grobschlächtiger Krieger, dazu eine interessante Fantasy-Geschichte und -Welt mit coolen Gegnern und einem chancenreichen Bösewicht. Dazu anspruchsvolle Rätsel und Kämpfe, die Team-Arbeit erfordern – das theoretische Grundrezept von **Hunted: Die Schmiede der Finsternis** hört sich nicht kompliziert, aber spannend an. Entwickler Inxile hat jedoch zu wenige gute Zutaten verwendet, als dass dieser Koop-Happen zu einem Gaumenschmaus geworden wäre. Es bleibt ein Imbiss für zwischen-

der Caddoc mitsamt seiner Mitstreitern E'lara in einen Kampf um die Menschheit zieht. Allerdings ist die Story derart an den Haaren herbeigezogen und vor allem belanglos, dass sie alleine kein Grund wäre, die beiden Abenteuerer 10 bis 15 Stunden lang durch die linearen Levels des Action-Spiels zu scheuchen. Für Motivation sorgen vielmehr die kurzweiligen und actionreichen Kämpfe, die den Spielverlauf beherrschen. Caddoc ist auf Nahkampf spezialisiert, nutzt aber auch Armbrust und Zauber. El'ara ist als Bogenschützin effektiv, kann aber auch im Nahkampf und mit Magie mächtig austeilen. Die beiden Charaktere unterscheiden sich für unseren Geschmack zu wenig.

Solide, aber immer gleich

Davon abgesehen machen die Scharmützel mit den Monster-

horden aber Spaß. Auch wenn es nur vier Gegnertypen in verschiedenen Abwandlungen gibt, hat man gut zu tun. Jedoch merkt man früh, dass die etwas gestreckte wirkende Kampagne von **Hunted** nach einem simplen, immer gleichen Prinzip abläuft. Sie finden sich in einem Areal wieder, wo Dutzende Monster auf Sie einstürmen. Sobald alle Biester erledigt sind, öffnet sich eine Tür oder Sie müssen ein simples Rätsel lösen, dann geht es weiter. Die Denksportaufgaben verlangen nur in extrem seltenen Fällen Teamarbeit, zum Beispiel, wenn Sie eine Wippe ausbalancieren müssen oder wenn einer der Helden mit einem Aufzug eine Schräge hinabfährt, während der andere per Fernkampf seinem Kumpel den Rücken freihält, um dann oben rechtzeitig einen Knopf zu drücken. Solche Koop-Aufgaben hätte Entwickler Inxile ruhig

häufiger in den Spielverlauf einbauen können.

Stopf dir die Taschen voll

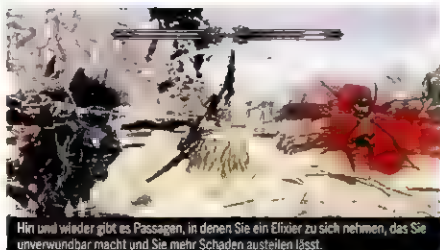
Meistens passieren Sie danach einen tristen Gang, in dem Sie neue Waffen, Heil- oder Mana-Tränke finden, um schließlich im nächsten Gebiet voller Gegner zu landen. Abwechslung gibt es ab und zu in Passagen, in denen Sie zum Beispiel mit einem Katapult auf ansturmende Biester feuern sollen. Daneben gibt es wenige Bossgegner oder Widersacher, die eine spezielle Taktik erfordern. Doch allzu komplexe Strategien sind auch dann nicht notwendig. Die Steuerung der Charaktere geht dafür erfreulich präzise von der Hand. Fernkampf-Waffen treffen dank automatischer Zielerfassung selbstständig, so lange die Kamera in die Richtung eines Gegners zeigt. Sie dürfen aber auch selbst

Zwei Helden, doofe Story

Caddoc, den muskelbepackten Haudgen, plagen zu Beginn von **Hunted** Visionen. Diese werden später natürlich wahr, außerdem taucht noch eine mysteriöse, bleiche Dame namens Seraphim auf,



Überraschend gut: Selbst wenn ihr Mitstreiter von der KI gesteuert wird, nutzt er seine Fähigkeiten und Zauber effektiv gegen die Monster.



Hin und wieder gibt es Passagen, in denen Sie ein Exilium zu sich nehmen, das Sie unvundbar macht und Sie mehr Schaden aussteilen lässt.



Seraphina (die bleiche Dame) zieht die beiden Helden in die bahnstehende Abenteuer, dem es an Spannung und Wendungen fehlt.

ziehen. Spezialfähigkeiten und Zauber legen Sie auf vier Hotkeys und wechseln diese so im Eifer des Gefechts problemlos durch, mit der Q-Taste lösen Sie sie aus.

Zusammen dominieren

Weiteres Manko ist, dass Hunted viel zu leicht ist. Im Verlauf des Abenteuers sammeln Sie Kristalle in der Spielwelt, die Sie benötigen, um die Fähigkeiten und Zaubersprüche Ihrer Schützlinge auszubauen. Jedoch haben Sie die Skill-Trees der beiden Helden viel zu rasch bis zum Maximum ausgebaut. Dann beißen selbst große Monster leichter schnell ins Gras. Gerade wer den Koop-Modus mit einem Freund ausprobieren möchte, sollte hier vorsichtig sein. Denn sobald Sie gemeinsam die Hunted-Weit unsicher machen, hat Ihr Koop-Charakter die gleichen Fähigkeiten wie Ihr Held

aus dem Einzelspielerpart. Wenn Sie Hunted also bereits durchgespielt haben, zerhaut es schlichtweg das Balancing, da Sie Widersacher der ersten Kapitel des Spiels mit einem Wimpernschlag aus den Socken hauen

Sinnvolle Verschmelzung?

Neben den angesprochenen Kristallen finden Sie in der Spielwelt auch Gold und neue Ausrüstung. Das Edelmetall benötigen Sie allerdings nicht in der Kampagne, sondern schalten damit nur Gegnertypen und andere Variablen für den Karteneritor im Online-Modus Crucible frei. Wichtiger ist das neue Equipment. Hunted teilt dies in Kategorien ein. Zum einen verlieren besiegte Monster hin und wieder mal einen Schilde oder Ähnliches. Zum anderen gibt es zwei verschiedene Waffenlagerstätten. In der einen haben die Entwick-



Krieger Caddoc nutzt Schwert und Schild bevorzugt und ist der Mann fürs Grobe. Aber er hat auch eine Fernkampf-Waffe – genau wie E'lara auch Nahkampftrügel.



Dieser Dämon versteckt sich hinter einem magischen Schild, der sich erst auflöst, wenn Sie die Leichen zerschossen haben, die um den Dämon herum schwärmen.

Hunted's Online-Funktionen

Wir erklären Ihnen den Mehrspielermodus:

Vorweg: Um die Mehrspieleroptionen von Hunted nutzen zu können, ist ein Gamespy-Account notwendig, den Sie im Spiel anlegen können. Dann stehen Ihnen zwei Modi zur Wahl.

Kooperative Kampagne: Das Einzelspielerabenteuer dürfen Sie auch mit einem Freund über das Internet oder eine LAN-Verbindung bestreiten. Jedoch spielt sich Hunted dann kaum anders als mit der KI, denn es gibt keine Möglichkeit, sich abzusprechen – weder per Voice- noch per Text-Chat. Außerdem sind die Rätsel zu wenig auf Teamwork ausgelegt und das Balancing leidet im Koop-Modus stark. Sobald ein Mitspieler in der Sockenkampagne weiter fortgeschritten ist als sein Kumpan, hat Letzterenanter we-

nig Spaß. Grund: Sie übernehmen die Fähigkeiten und den Erfahrungslevel aus dem Einzelspieler-Modus. Wer Hunted durchgespielt hat, darf sich also auf einen Spaziergang in den ersten Kapiteln freuen.

Crucible Modus: Hier können Sie mit einem Freund zusammen auf einer Karte gegen Horden von Monstern antreten, die nach und nach stärker werden. Diese Karten lassen sich auch selbst erstellen, allerdings schalten Sie Gegnerarten und andere Vorgaben über das in der Kampagne gesammelte Gold ein. Wer deshalb jegliche Gegenstände und Widersacher zur Verfügung haben möchte, muss Hunted mehr als einmal durchspielen.

Ihr Standardausrüstung versteckt, wie sie auch Ihre Gegner tragen. In der anderen finden Sie gegenläufige Waffen, die zum Beispiel magischen Schaden verursachen oder Monster einfräsen. Das neue Equipment ist deshalb wichtig, da Ihre Widersacher mit fortschreitender Spieldauer stärker werden. Außerdem nutzen sich Schilde mit der Zeit ab, sodass es ratsam ist, die Rüstungsteile auszutauschen. Insgesamt keine innovative, dafür aber eine spaßige Idee.

Du siehst aber nicht gut aus

Weniger Lorbeeren verdient sich die Technik. Während die beiden Hauptcharaktere detailliert daher kommen, stürmen auf Dauer nur scheinbar geklonte Monster auf Sie zu. Die Texturen in den Levels sehen größtenteils verwaschen und detailarm aus. Zudem gleicht sich die Architektur zu stark. Egal ob dunkle Festung, Grabruine oder andere Dungeons, irgendwann wirkt alles gleich – einzig die Lichtverhältnisse ändern sich immer wieder mal. Dafür kommt es nie zu Performance-Einbrüchen, HUNTED läuft mit konstant guter

Bildrate. Hier haben sich die Entwickler keine Schnitzer geleistet. Einzig und allein die Zauber- und Kampfeffekte stechen neben den Heiden aus dem Grafikbrei heraus, überfordern das Auge jedoch teilweise, da sie quietschbunt und vor allem bildschirmfüllend entworfen wurden, was nicht jedermanns Geschmack sein wird.

Es gibt auch gute Seiten

Allenfalls verdient HUNTED nicht nur Schelte: Die gute deutsche Sprachausgabe fällt nämlich überaus spaßig, wenn auch nicht annähernd lippensynchron aus. So macht es Laune, Caddoc und Elara bei ihren Sticheleien zuzuhören. Die beiden geben immer wieder Kommentare zum Geschehen ab oder veräppeln sich gegenseitig, weil die eine keine Höhen mag, der andere Spinnen nicht ausstehen kann und so weiter. Doch trotz des Lobes. So mancher Spruch wirkt aufgesetzt. Aber darüber lässt sich bei all den anderen Problemen locker hinwegsehen. Als Zeitvertreib auf einer LAN-Party taugt das Monstergeklappe nämlich allemal.

Die Schmiede der Fehler

Hunted: Die Schmiede der Finsternis hat einige Bugs, die wir Ihnen hier erläutern.

Am häufigsten fallen KI-Aussetzer auf, sodass Gegner nicht angreifen, obwohl Sie in Sichtweite sind, oder auf Beschuss erst spät reagieren. Auch bleiben Pfeile oft in der Kollisionsbox so mancher Deckung hängen, obwohl sie das Monster dahinter treffen könnten. Nerviger ist

aber, dass der KI-gesteuerte Mitstreiter immer wieder in der Welt hängen bleibt (siehe Screenshot). Das führt dazu, dass der Kollege erst beim nächsten Team-Interaktionspunkt (zum Beispiel Tora, die geöffnet werden können) wieder mit von der Partie ist.



In dieser Szene bleibt Elara im Katapult hängen und stellt erst beim nächsten Team-Interaktionspunkt wieder zu uns. Das ist kein seltener Fehler.

Infos zum Spiel



PREIS € 50,-
USK-FREIGABE ab 18 Jahren
TERMIN 03.06.2011
SPRACHE/TEXT deutsch/deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Die deutsche Version kommt ungeschnitten auf Ihre Festplatte.
HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: CPU: Athlon 64 X2 5000+/Core 2 Duo E6600, GeForce 9800 GTX/Radeon HD 3870, 2 GB RAM (WinXP/Vista/7)
Empfehlung: Phenom II X4 965 BE, Core i5-7400, GeForce GTX 560/Radeon HD 5870, 4 GB RAM (WinXP/Vista/7)
MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kampagne im Koop-Modus sowie eine Horde Spielerworte namens Crazibae
MAIL-SPIELERKAZIM 2
SPIELMODI 2

Sebastian meint

„Potenzial verschenkt, Ziel verfehlt: Schade.“

Mein Vorurteil ► Fantasy-Genrezeit mit Koop-Fokus, das könnte gut werden, solange Rätsel und Balancing stimmen.

Es ist wirklich schade. Die Grundidee von HUNTED hätte durchaus Potenzial dafür gehabt, dass Inside einen echten Koop-Hit abliefern. Am Ende kam aber leider nur ein mittelmäßiges Action-Spiel heraus, das als Einzelspielerabenteuer solide funktioniert. Doch für ein Koop-Spiel, das man über das Internet mit Freunden bestreitet, taugt es nur bedingt. Es fehlt einfach auf Dauer an teambezogenen Aufgaben, es fehlt an einer Chat-Funktion, es fehlt an durchdachtem Balancing. Zumindest im LAN-Modus mag es noch funktionieren, da man sich wenigstens absprechen kann – insgesamt ist das aber zu wenig. Außerdem fallen mir die beiden Ideen einfach zu gleich aus, immerhin nutzen sie dieselben Zauber und beide Nah- sowie Fernkampfwaffen.

Jürgen meint

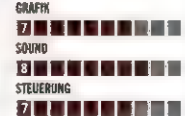
„Das hatten wir so nicht vereinbart!“

Mein Vorurteil ► Noch einer Verkörperung von Probespielen war ich eigentlich ziemlich positiv. Das könnte echt was werden!

Im vorliegenden Fall ist nicht so ganz klar, ob schon das Konzept oder nur die Umsetzung das eigentliche Problem ist: Zu ähnliche Charaktere, zu wenig Teamaktionen und eine unmotivierende Spielbalance kühlen den Spaß, der immer wieder hartnäckig aufzukommen droht. Bild, denn die beiden Hauptfiguren sind mir echt sympathisch – und das nicht (nur), weil eine davon Doppel-D und kaum Klamotten trägt.

Wertung

- PRO**
- Einfacher Spielentwurf
 - Sympathisches Heldensduo
 - Gute Sprachausgabe
- CONTRA**
- Zu wenig auf Koop ausgelegt
 - Auf Dauer zu entörender Spielverlauf
 - Langweilige Hintergrundgeschichte
 - Hauptcharaktere ähneln sich zu stark
 - Unles Balancing – sowohl im Einzelspieler- als auch im Koop-Modus



EINZELSPIELER **MEHRSPIELER**

71 **72**

gamer unlimited.de

www.gamer-unlimited.de



**DIE FLATRATE MIT DEN
BESTEN PC-SPIELN!**

**MIT ÜBER 500 VOLLVERSIONEN,
PREISWERT UND PRAKTISCH.**

präsentiert von **compuTEC**

powered by **SATURN**

TWO WORLDS II © Copyright 1998 - 2010 by Zentao Entertainment AG. Developed by Randy Popp. Published by Taiten Information. All rights reserved. DIVINITY II: THE DRAGON WARS © 2009 die entertainment AG and Larian Studios. All rights reserved. Developed by Larian Studios. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. GEHEIMAKTE 2 PURITAS CORDIS © Copyright 2010 David Silver. DRAGON WARS AM FLUSS DER ZEIT. This Dark Eye Entertainment © 2009 Weston Labs GmbH. All rights reserved. Published by die entertainment AG. DTP and its logo are trademarks of TaitenInfo. Informatik AG in Bayern.



Schweinepolizisten zeigen weder ihre Marke noch wollen sie Papiere sehen – hier haben Sie es mit Polizeigewalt zu tun.



Duke Nukem Forever

Schweinepolizeikontrolle

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Gearbox | Hersteller: 2k Games

Text: Jürgen Krauß

Unsere Wertung kommt passend zum Spiel: ein klein wenig später.

Da wir ja bereits in der letzten Ausgabe mit einem Beinahe-Test der sehr weit fortgeschrittenen Vorabfassung von **Forever** aufwarteten, gab es beim Test der finalen Verkaufsversion freilich wenig Überraschungen. Die einzig erwähnenswerte: Die Jugend von heute hat online den Taktiken von gestern nur wenig entgegenzusetzen!

Guter Rat kostet nur € 5,50!

Ihre Kaufberatung erhielten Sie ja schon in der letzten PC ACTION – und für alle, die diese aus irgendwelchen unentschuldigten Gründen verpasst haben, fassen wir hier noch mal unsere um ein paar allgemeine Ratschläge aufgewerteten Kern-

aussagen zusammen: Essen Sie mehr Obst, fragen Sie Frauen immer um Erlaubnis, bevor Sie ihnen an die Brüste fassen, und verlassen Sie sich ruhig auf Ihre Vorurteile bezüglich **Duke Nukem Forever**. Das Spiel ist nämlich weder gut genug, um Kritikern den Wind aus den Segeln zu nehmen, noch ist es derart schlecht, als dass es die Vorabjubiläum zum Schweigen bringen könnte. Der Duke bleibt sich selbst treu und präsentiert sich als ein nicht ganz zeitgemäßer 80er-Jahre-Actionheld mit narzisstischen Anwendungen, einer überdurchschnittlich ausgeprägten Libido und einer gesunden Skepsis gegenüber Extraterrenen

Alles beim Alten

Über die Solokampagne gibt es gar nicht mehr viel zu sagen, sie ist auch vier Wochen nach unserem Beta-Test noch immer gut und abwechslungsreich, mitunter aber etwas gestreckt und von Gegnern mit schlechter künstlicher Intelligenz durchzogen. Und selbst wenn **Duke Nukem Forever** gerade international tierisch auf den Deckel bekommt (Wertungsdurchschnitt zum Redaktionsschluss: 57 von 100), so bleiben wir mit Freunden bei unserer positiven Einschätzung und dem angefügten „Sehr gut“. Ganz ehrlich, BigPond GameArena: 30 %? Da hatte jemand aber mal so richtig miese Laune, oder?

Mehr? Aber gerne doch!

Ein paar neue Erkenntnisse zum Mehrspieler teil wollen wir Ihnen aber doch nicht vorenthalten. Wie nicht anders zu erwarten, ist hierbei Oldschool Trumpf: Spielgefühl, Waffenbalance, Tempo – eine Partie Dukematch, Hail to the King oder Capture the Babe ist wie ein Ausflug zurück auf die Multiplayer-Server der 90er, wenn auch mit dem Unterschied, dass in jedem Match ein paar Gäste aus der Zukunft miteinern, die absolut keine Ahnung haben, was sie mit diesem **Night-Call of Duty** und **Night-Battlefield** denn nun anfangen sollen. Es ist schnell, es ist hart und es geht einzig und allein um Reflexe und Kartenkenntnis –

ganz wie damals bei den Keller-Netzwerk-Partys, wo ausschließlich Spiele gespielt wurden, über die wir nicht mehr reden dürfen. Und bei so viel Shooter-Mechanik aus der Irzeit des Genres fällt es schon eher störend auf, dass jeder virtuelle Kopfschuss, jeder erfolgreiche Babe-Transport und auch viele andere Aktionen mit plötzlich aufpöppenden Zahlen belohnt werden. Es handelt sich dabei freilich um ein Erfahrungspunktesystem, mit dem sich Zeug freischalten lässt. Unnützes Zeug. Unnützes Zeug, das Spieler dazu ermutigt, ja geradezu nötigt, ihre Spielfiguren, die allesamt aussehen wie der Duke höchstpersönlich, mit unlistigen Hüten, peinlichen Sonnenbrillen und neuen T-Shirts zu verschandeln. Ein hanebüchener Versuch, modern zu wirken? Oder nur die Antwort auf alle Mehrspieler-Entwicklungen, die sich außerhalb von 3D Realms in den letzten 14 Jahren abgespielt haben? Wir wissen es nicht – aber wir verurteilen es: in *Forever* wirkt diese Mechanik depättriert, abgekupfert und aufgesetzt. Überhaupt ist

die Duke-Online-Erfahrung nach modernen Maßstäben nichts Weltbewegendes. Es gibt auch ein paar technische Schwächen im Mehrspieler, die – neben den großen technischen Schwächen im gesamten Spiel – den Spaß ein wenig trüben: Der Serverbrowser ist ziemlich lahm, die Verbindung zu den Partien reißt oft ab, und obwohl es theoretisch dedizierte Server gibt, sind diese in der Praxis so tenebrisch anzutreffen als der gemeine Wolpertinger, die Folge sind Lags, unvollständige Partien und andere Überraschungen. Sehr schön hingegen sind die Mutatoren und die anpassbaren Spielregeln – Partien, die beispielsweise nur Fäuste und Granaten zulassen, haben ihren ganz eigenen Charme.

Ende ohne Schrecken

Auch jetzt, nach dem „nichtigen“ Test, bleibt es dabei: Falls Sie den Duke ohnehin kaufen wollten, sollten Sie das auch tun. Wenn Sie aber von vornherein der Meinung waren, *Forever* sei zum Scheitern verurteilt. Finger weg, Sie Ketzer!



Karrevall im Wilden Westen? Dank überhöhten Freischaltrums können Gegner mühelos etwas schräg daher...



Beim Capture the Babe ist es Ihre Aufgabe, die feindliche Stripperin zu ihrer Stripperin zu bringen. Das sieht dann so aus.

Infos zum Spiel



PC
PREIS Ca. 64,30
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren
TERMIN 10.06.2011

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Trotz viel Sluts und fliegender Körperteile
zumindest außerhalb der Allens: nein

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2 GHz, 1 GB RAM, GeForce 7600/Radeon HD 2600, WinXP/Vista/7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Dukematch (Deathmatch), Team Dukematch (Team Deathmatch), Capture the Babe (Capture the Flag), Mail to the King (King of the Hill)

MAX. SPIELERANZAHL 8
SPELMOOD 4

Jürgen meint

„Schon weil alle es doof finden, find ich's super!“

Mein Vorurteil: Die Testfassung sollte identisch sein mit der Version, die wir für den Beta-Test in der letzten Ausgabe hatten – keine Überraschungen also.

Jetzt, weil nach dem Verkaufsstart, steht nicht nur unumstößlich fest, dass das *Mysterium Duke Nukem Forever* endgültig aufgelöst ist, nein, ich kann mich auch endlich in die Mehrspielergefächte stürzen. Und da bin ich mit meinen Oldschool-Taktiken und Ninja-Reflexen der heutigen, klassenverwöhnten Mehrspieler-Jugend doch tatsächlich haushoch überlegen. Stellen Sie sich nur mal vor: Ich habe in einigen meiner Matches sogar Camper gesehen! Unglaublich! Aber ich muss mit einem weinenden Auge zugeben, dass das Mehrspieler-Konzept des neuen Duke irgendwie nicht mehr ganz zeitgemäß ist, nicht nur in technischer Hinsicht – da häft auch kein liebloso aufgelebtes Erfahrungspunkte- und „Hut neue Klammotten“-System.

Christoph meint

„Bleibt nach dieser Sause etwa der Kater?“

Mein Vorurteil: Also letzten Monat fand ich's ziemlich super. Und ich tendiere dazu, zu positiven Meinungen zu stehen. Also bleibt's toll, oder?

Nach den katastrophalen internationalen Wertungen krochen Zweifel in mir hoch: Habe ich mich blenden lassen? War ich zu genervt? Nach ein paar Runden im Mehrspielermodus stand aber fest: Nix da, dieses Teil rockt, alles andere ist präventives Gesesere. Politische Korrektheit und pseudoerwachsene Empörung über dumme Witze und nackte Brüste spar ich mir, stattdessen feiere ich weiter das 80er-Rennall und freue mich auf den DLC. Denn nach der Party ist vor der Party!

Wertung

- Abwechslungsreich
- Action satt
- Flache Sprüche am laufenden Band
- Oldschool-Spielegefühl wirkt frisch
- Brüste!

CONTRA

- Teilverweh gestreckt
- Verwirrendes Leveldesign
- Oldschool-Technik und -KI
- Aufgesetzte XP-Mechanik (NP)

GRAPHIK

7

SOUND

9

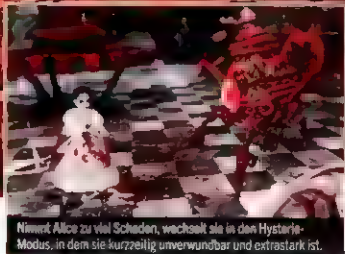
STEUERUNG

9

EINZELSPIELER MEHRSPIELER

81 70

Düster, brutal, verstörend – in puncto Atmosphäre knüpft das Spiel gelungen an den Vorgänger American McGee's Alice an.



Nimmt Alice zu viel Schaden, wechselt sie in den Hysterie-Modus, in dem sie kurzzeitig unverwundbar und extrastark ist.

Alice: Madness Returns

Teenagerhiebe

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Spicy Horse | Hersteller: Electronic Arts

Text: Felix Schütz, Thorsten Kuchler

Mit Teekanne und Pfeffermühle räumt Alice radikal in ihrem Oberstübchen auf.

Kein Zweifel: Bei dem chinesischen Entwickler Spicy Horse arbeiten talentierte Künstler mit herrlich kranker Fantasie. Leder scheinen unter ihnen aber nur wenige routinierte Spielemacher zu sein: Ihr Action-Adventure **Alice: Madness Returns** sieht über weite Strecken zwar großartig aus, bietet hinter seiner schicken Designfassade aber bloß spießers Standardkost.

Rückkehr ins Wunderland

Die düstere Geschichte von **Madness Returns** beginnt zehn Jahre nach dem beliebten Vorgängerspiel: Die traumatisierte Alice, mittlerweile zur jungen Frau gereift, ringt noch immer mit ihren Schuldgefühlen – sie glaubt, für den Tod ihrer Familie verantwortlich zu sein. Ihre finsternen Gedanken verwandeln das Wunderland, einst kunterbunter Aus-

druck ihrer wilden Fantasie, in eine bedrückende Alpträumlandschaft, in der Gewalt und blinder Wahnsinn regieren. In etwa zwölf Spielstunden ist es nun Alices Aufgabe, die Bruchstücke ihrer Erinnerungen zusammenzufügen und so zu erfahren, was ihr und ihrer Familie wirklich zugestoßen ist. Eine ernste, wenn auch leidlich spannende Geschichte, die Spicy Horse mit schönen Sche-

renschnitt-Sequenzen, kurzen Ausflügen ins viktorianische London und Erinnerungsschnipseln erzählt, die kreuz und quer in den Levels verteilt sind. Nicht immer fällt es daher leicht, der Handlung zu folgen, zumal sie im zweiten und dritten Akt spürbar durchhängt. Doch immerhin: Hat man sich bis zum Ende durchgekämpft, belohnt das Spiel mit einem überraschenden, düsteren Finale.

Ich habe gehört, dem Spiel liegt auch der kultige Vorgänger American McGee's Alice aus dem Jahr 2000 bei. Wo finde ich den?

Nur war das Spiel als Complete Collection über EAs Download-Dienst Origin veröffentlichte, bekam auch den ersten Teil gratis dazu. Eine Nachbestellung ist nicht

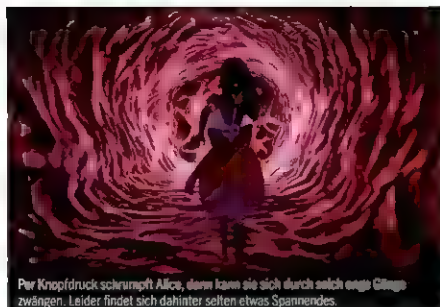
möglich! Doppelte ärgerlich: Allen PS3- und Xbox-360-Fassungen liegt ein Download-Code für das erste Alice bei – nur die PC-Käufer haben das Nachsehen.

Am Ende des Tests steht, das Spiel sei multilingual – ich kann aber keine Sprache wählen!

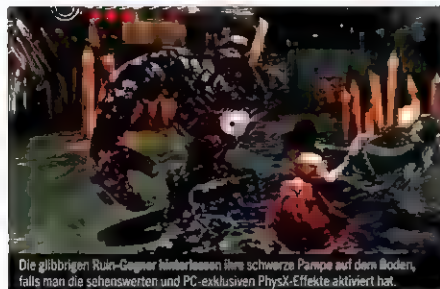
Stimmt, das klappt nämlich nur bei der **englischen** Version über EA Origin. Wer die DVD-Version gekauft hat, muss einen Trick anwenden. Hier das Beispiel für Windows XP: 1) Öffnen Sie nach der Installation des Spiels den Registrierungseditor (unter Start > Ausführen einfach „regedit“ eingeben).

2) Suchen Sie nun folgenden Schlüssel: **HKEY_LOCAL_MACHINE > SOFTWARE > EA GAMES > ALICE MADNESS RETURNS** 3) Klicken Sie auf den Schlüssel „Locale“ in der neuen Eingabezeile ändern Sie „de“ in „en_US“ (ohne Anführungszeichen). Per Klick auf „OK“ bestätigen – fertig!

FAQ



Per Knopfdruck schrumpft Alice, dann kann sie sich durch solche enge Gänge zwängen. Leider findet sich dahinter selten etwas Spannendes.



Die glühenden Ruin-Gegner hinterlassen ihre schwarze Pampa auf dem Boden, falls man die sehenswerten und PC-exklusiven PhysX-Effekte aktiviert hat.



Bestiegte Gegner hinterlassen Goldzähne, die „Währung“ im Spiel. Damit kann Alice ihre vier Waffen in mehreren Stufen aufwerten und stärker machen.



Trotz veralteter Technik hat Spicy Horse (alt)traumhaft schöne Levels entworfen – zu schade, dass der Spielablauf dabei so konservativ und gleichförmig bleibt.

Solide Hüpferei

Madness Returns ist über weite Strecken mehr Jump & Run als Actiontitle. Meist muss Alice von Plattform zu Plattform hüpfen und sich von Dampf, der aus Ventilen und dergleichen zischt, in die Lüfte tragen lassen. Das Dauergehopse macht Laune, zumal solche Sprünge auf dem PC höchst selten sind. Allerdings hätte Spicy Horse mehr an der Steuerung arbeiten müssen: Manchmal nimm die Kamera unpassende Perspektiven ein, dann gehen Sprünge auch mal kräftig daneben, vor allem da Alice sich nicht an Kanten festhalten kann und so bei kleinsten Fehlertritten abstürzt. Immerhin. Die meisten Rücksetzpunkte sind zumindest bei den Sprungsequenzen fair verteilt. Wir empfehlen dennoch den Einsatz eines Gamepads – die Maus- und Tastatur-Steuerung ist zwar brauchbar, fühlt sich aber weniger präzise an.

Gestrecktes Leveldesign

Auf Knopfdruck schrumpft Alice auf Miniaturgröße, so kann sie sich durch enge Durchgänge zwängen. Eine gute Spielidee, die Spicy Horse aber völlig vergeudet,

denn das Schrumpfen ist weder für Rätsel noch für Kämpfe relevant. Wichtiger ist da schon, dass die verkleinerte Alice unsichtbare Plattformen sieht, was die Leveldesigner aber zu oft einsetzen, um die eintönigen Sprungpassagen aufzupeppen. Nur selten gibt's kleine Schallerrätsel, doch auch die wiederholen sich so oft, dass man das Gefühl hat, alle wichtigen Spielelemente nach den ersten Spielstunden gesehen zu haben. Nur die versteckten Erinnerungsfetzen, die in Form von leuchtenden Symbolen über die Levels verteilt sind, trösten etwas darüber hinweg, dass der Spielaufbau linear und gleichförmig ausfällt. Dass die Entwickler ab und an Minispiele einstreuen, hilft indes nur wenig: Die gelegentlichen Rutschpartien, Schiebepuzzles, Ballersequenzen und mehr sind von schwankender Qualität und wiederholen sich ebenfalls zu oft.

Action mit Stil

Trotz des hohen Hüpfanteils wird in Alice auch reichlich gekämpft. Mit ihrer Klinge teilt die Heldin schnelle Schwertschläge aus, das Steckenpferd dient als mächtiger

Bessere Grafik dank PhysX

Auf dem PC sieht Alice eindeutig am besten aus.

Wer eine moderne Nvidia-Grafikkarte besitzt, darf im Grafikmenü von Alice: Madness Returns die höchste Qualitätsstufe der PhysX-Effekte aktivieren. Ein deutlicher Gewinn für das technisch sonst so biedere Spiel! Denn mit PhysX werden unter anderem zusätzliche Partikel- und Physik-Effekte eingebaut: Alice versprüht bei ihrem Doppelsprung beispielsweise bunte Federn, die dank PhysX realistisch am Boden liegen bleiben. In Kämpfen ist der Effekt vor allem beim Einsatz des Steckenpferd-

Hammers gut erkennbar, hier fliegen Trümmerteile physikalisch korrekt weiter. Nur mit maximalen PhysX-Effekten hinterlassen die schwarz glühenden Ruin-Gegner ihren stützenden Schiess am Boden, der sehenswert auf Berührungen reagiert.

Durchwachsene Leistung

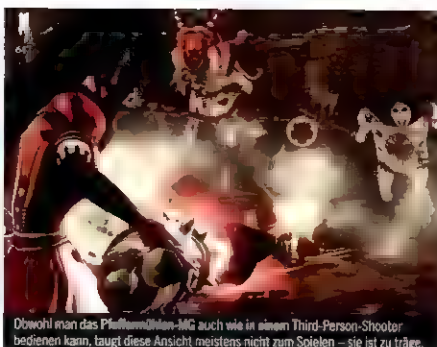
Die Performance leidet kaum unter den aktivierten PhysX-Effekten, allerdings hat das Spiel generell mit vielen kurzen Nachaderuckern und Frame-Rate-Einbrüchen zu kämpfen.



In dieser launigen Sequenz wütet eine vergrößerte Alice durch ein Schloss – dank PhysX lassen ihre Tritte sogar Bodenplatten zersplittern.



Ob unterbrechen kurze Minispiele des Springens und Kämpfens. Manche Aufgaben, etwa dieses Schachspiel, gehen in Ordnung, andere sind einfach nur stumpf.



Obwohl man das Pfeffermühlen-MG auch wie in einem Third-Person-Shooter bedienen kann, taugt diese Ansicht meistens nicht zum Spielen – sie ist zu träge.

Hammer, die Pfeffermühle ist eine Art Maschinengewehr und die Teekanone verschießt explosive Beutel. Toll: Jeder der original gestalteten Gegner hat eine Schwachstelle, die Alice ausnutzen muss, um die Monster zu besiegen. Allerdings leidet das angenehme taktische Kampfsystem unter der mäßigen Steuerung und der nervösen Kameraführung. Trotz automatischer Aufschalt-

Funktion verliert man die Gegner leicht aus dem Blickfeld oder visiert den falschen Feind an. Zum Glück gibt es eine Art Rettungsanker: Wenn Alices Lebensenergiegen null sinkt, verfällt sie in Hysterie und wird dann nicht nur kurzzeitig unverwundbar, sondern auch doppelt so stark. Daher auch hier: Die Frustration hält sich in Grenzen. Enttäuschend allerdings, dass es nur ein-

nen richtigen Bosskampf im Spiel gibt – da hätte Spicy Horse mehr rausholen müssen!

Stil macht den Unterschied

Auch wenn manche Texturen erschreckend matschig sind und das Spiel oft technisch veraltet wirkt: Die visuelle Gestaltung der Umgebungen ist meistens klasse! Prachtvolle, bedrohlich wirkende Leverbauten, stets einmies-

ma zugeordnet und mit viel Liebe zum Detail entworfen, machen so manch gestreckte Spielmomente vergessen und verleihen dem Spiel seinen unverwechselbar finsternen Charme. Auch die Atmosphäre ist gelungen, die Sprecher leisten so ihre Arbeit und die Musik passt gut zum Spielgeschehen, auch wenn sie nicht ganz an die grandiosen Klänge des Vorgängers anknüpfen kann.

Infos zum Spiel



PC
PRES. Ca. € 40,
JUG-FREIGABE Ab 16 Jahren
TERMIN 16. Juni 2011

SPRACHE/TEXT Multilingual
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Spiel ist komplett ungecensuriert und mit einem Trick (siehe FAQ) auch mehrsprachig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo 1,6 GHz Action X2 1,6 GHz, 2 GB RAM, GeForce 7600 oder Radeon X1850

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Das Spiel bietet keinen Multiplayer-Modus oder andere Online-Funktionen. Eine Internetverbindung benötigen Sie trotzdem – für die einmalige Online-Aktivierung!

MAX. SPIELERANZAHL ...
SPIELMODI ...



Dank ihrer Rocks kann Alice sich mit mehreren aufeinanderfolgenden Sprüngen in der Luft halten – so hüpfet und segelt sie die meiste Zeit durch die Spielwelt.

Felix meint

„Cool, aber eintönig – hier geht Stil über Substanz.“

Mein Vorurteil ► American McGee hat in den letzten Jahren viel Mist produziert. Ob die neue Alice an das Original anknüpfen kann? Ich wünsche es mir!

Psychonauts von Double Fine hat vorgemacht, wie ein kreatives Hüpfspiel und um bizarre Gedankenwelten auch spielerisch begeisternd sein kann. Ein Kunststück, das Spicy Horse leider nicht gelingt: Monotones Gameplay, mäßige Steuerung und irre viele Wiederholungen schließen eine höhere Wirkung aus. Trotzdem habe ich die neue Alice gerne durchgespielt, denn die wundervollen Umgebungen und die düstere Stimmung waren mir manche Mühen wirklich wert.

Wertung

PRO

- Fantasiereich-krauses Leveldesign
- Originelle Gegnertypen
- Düstere Story und Atmosphäre
- Faire Spieldauer (etwa 12 Stunden)

CONTRA

- Enorm entwürfener Spielablauf
- Manche Levels wirken oft gestreckt
- Steuerung und Kamera mit Mängeln
- Story lässt im Mittelfeld nach
- Spannungssame Minispiele
- Durchwachsene Technik

GRAFIK

7

KLANG

8

STEUERUNG

7

UNZUFRIEDEN MIT DER WERTUNG?

73



WÄHLE DEINE SEITE MIT BEDACHT!

BLOODMOON



WWW.BLOODMOON.DE

SCHROTT DES MONATS

Manche Spiele sind so schlecht, dass man vor ihnen warnen muss!



Der Bahnsteig ist menschenleer. Wahrscheinlich sind die Passagiere vor diesem Simulator geflüchtet.

London Underground Simulator

Einfach unterirdisch

Genre: Simulator | Entwickler: TML Studios | Hersteller: AuranSoft

Text: Tobias Wirtusch/Stephan Weir

Hier liegt der Unterhaltungswert sogar noch tiefer als die Gleise der U-Bahn.

Das Leid vieler Pendler: U-Bahn fahren macht keinen Spaß! Die Bahnhöfe sind dunkel und drückig, die Züge überfüllt und immer, wenn man einen Bahnhof betritt, fährt ein Zug ein, dem man hinterhersprintet, um ihn am Ende doch zu verpassen. Kein idealer Nährboden für einen Simulator, doch PC ACTION gibt selbstverständlich jedem Titel eine Chance, so auch dem London Underground Simulator.

Es ist ruhig hier – zu ruhig
Sie übernehmen die Rolle eines Fahrers auf der Circle Line, einer ringförmigen Linie, die um das Stadtzentrum von London führt. Neben dem normalen Fahrbetrieb dürfen Sie sich auch an zehn Szenarien versuchen, in denen Sie spezielle Aufgaben erfüllen müssen. In der Einführung erklärt Ihnen ein gewisser Danny, wie Sie eine U-Bahn korrekt in Betrieb nehmen. Neben den zahlreichen

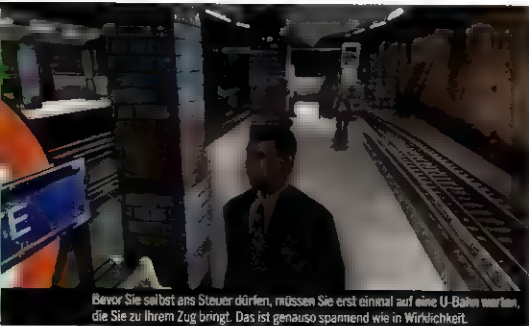
originalgetreuen Funktionen der Züge fällt an dieser Stelle auf, wie still es an einem betriebsarmen Bahnhof sein kann. Obwohl schlecht animierte Fahrgäste über die Bahnsteige staksen, sind keinerlei Gespräche zu hören. Selbst Danny kommt kein Wort über die Lippen, sodass Sie alle Erklärungen nachlesen müssen. Eine Sprachausgabe ist, von den Ansagen im und am Zug abgesehen, nicht vorhanden.

nicht überspringen. Ihre einzige Beschäftigung während der Fahrt ist, Grafikfehler zu erdulden, die zum Beispiel dazu führen, dass Sie wie ein Geist durch geschlossene Türen laufen, auf die Gleise fallen und schließlich zurück in den Zug „teleportiert“ werden.

Checkpoints? Braucht keiner!
Endlich am Zielort angekommen gilt es, Ihre eigene U-Bahn zu übernehmen und unter Beachtung von Signalen und Tempolimits durch den Londoner Untergrund zu steuern. Fehler führen dabei ohne Vorwarnung zum Scheitern und dem damit verbundenen Neustart der Mission inklusive Anfahrt zum Arbeitsplatz. Checkpoints suchen Sie vergebens speichern dürfen Sie innerhalb einer Mission ebenfalls nicht. Auch technisch bewegt sich der LUS im Untergrund Grafisch stören neben den erwähnten Fehlern vor allem die im Hintergrund aufpoppenden Gebäude. Zur Krönung des Ganzen stürzte das Spiel während unseres Tests mehrmals ab.

Mit der U-Bahn zur U-Bahn

Vielleicht hat es den Leuten aber auch aufgrund des seltsamen Missionsaufbaus des London Underground Simulators (LUS) die Sprache verschlagen. So beginnen Sie einige Aufgaben zu Fuß und müssen sich zunächst zu Ihrem Zug begeben. Hierfür steuern Sie eine versteinerte wirkende Spielfigur in der Third-Person-Perspektive über sterile Bahnhöfe und warten einige Minuten auf eine U-Bahn, die Sie zu Ihrem eigenen Arbeitsgerät bringt. Die Fahrt zu Ihrem Ziel dauert dann etwa zehn Minuten und lässt sich



Bevor Sie selbst ans Steuer dürfen, müssen Sie erst einmal auf eine U-Bahn warten, die Sie zu Ihrem Zug bringt. Das ist genauso spannend wie in Wirklichkeit.

REST VOM FEST

Weniger bekannt, aber trotzdem interessant? Weitere aktuelle Titel im Kurzührblick!

Dungeons & Dragons: Daggerdale

Texturtortur

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Bedlam Games | Hersteller: Atari Deep Silver

Text: Stefan Weiß

Jng üb-g starren gestandene Rollenspiel-Redakteure auf den Monitor. Von der Vorfreude, ein ordentliches Koop-Action-Rollenspiel im **Dungeons & Dragons**-Jn-verseum zu spielen, ist nichts mehr übrig geblieben. Wahlwei-

se als Krieger, Kleriker, Magier oder Schurke ziehen Sie in einer schnell erzählten Gut-gegen-Böse-Geschichte durch eine stets gleich wirkende Zwergen-Minenanlage. Man fühlt sich ein bisschen wie in Mittelaltes Moria,

doch die gut gedachte Monsterhaltung in **Diablo**-Manier beschert schnell Frust. Zu viele Bugs und Designmängel schmettern jeden Ansatz von Spielspaß gnadenlos gegen die Wand. Texturen für Waffen und Rüstungen stellt das Spiel oft nicht dar, erworbene Fertigungspunkte und Fähigkeiten verschwinden urplötzlich im digitalen Nirgendwo, ebenso wie die Gegner. Mehrspielerfans müssen im Koop-Modus auf das Glück hoffen, passende Mitspieler zu finden, denn das automatische Matchmaking-System erlaubt keinerlei Voreinstellungen. Schade, dass **Daggerdale** so unfertig und lieblos daherkommt. Selbst die inzwischen gepatchte Version steckt weiterhin voller Fehler, wie wir leider feststellen.



Texturfehler lassen Ihre Spielfigur oft wie einen Schlumpf aussehen!

Wertung



PREIS
USK-FREIGABE
TERMIN

INZELSPIELER

30

MEHRSPIELER

30

Ca. € 15
Ab 12 Jahren
25.05.2011

Stefan meint

Ich kapier nicht, warum **Daggerdale** dem Käufer in einem so schlimmen Zustand angeboten wird. Aus dem Koop-Titel hätte man doch ein richtig schönes Action-RPG-Erlebnis machen können. Für den Preis von 15 Euro erwarte ich ja kein Meisterwerk, aber um Himmels willen: ein Spiel muss doch in seinen Grundzügen funktionieren, was **Daggerdale** nicht tut.

Battle vs. Chess

Der König ist tot, lang lebe der König!

Genre: Runden-Strategie | Entwickler: Gajjin Ent. | Targem Games | Hersteller: Topware Int.

Text: Stefan Weiß

Über 20 Jahre ist es her, dass **Battle Chess** Schachfreunde mit seinen volanimierten Schachfiguren auf den PC lockte. Mit **Battle vs. Chess** erlebt die ehrwürdige Reihe nun ihre offizielle Wiedergeburt mit moderner Grafik und altem Spielprinzip. Neben zahlreichen Minispielen und Schachrätseln bilden die beiden abwechslungsreichen Kampagnen das Herzstück von **Battle vs. Chess**. Die KI agiert anhand der elften Version des bekannten Fritz-Algorithmus und kämpft selbst auf den niedrigeren Schwierigkeitsstufen mit harten Bandagen. Nicht so schlau handelt der CPU-Spieler allerdings im Battleground-Modus. Treffen darin zwei Figuren aufeinander,

wird nicht sofort geschlagen. Stattdessen folgt ein Minispiel, worin die Figuren im Kampf gegeneinander antreten. Was mit menschlichen Gegnern durchaus Spaß macht, wirkt die Spielba-

lance im Einzelspielermodus allerdings über den Haufen, da die KI nicht mit den Sonderregeln zurechtkommt und oftmals zum Scheitern verurteilte Schachzüge wiederholt.



Battle vs. Chess mischt klassisches Schach mit actionreichen Fantasy-Kämpfen.

Wertung



PREIS
USK-FREIGABE
TERMIN

INZELSPIELER

79

MEHRSPIELER

81

Ca. € 35 -
Ab 12 Jahren
17.05.2011

Viktor meint

Mit seinen vielfältigen Spielmod bietet **Battle vs. Chess** etwas für jeden Schachfreund. Die Battlegrounds-Spielvariante ist jedoch ein zweischneidiges Schwert. Sie bietet eine nette Abwechslung, sofern Sie einen Mitspieler zur Hand haben. Gegen die KI verlieren die Echtkämpfe aber schnell an Spannung und das Balancing gerät ins Hintertreffen.

Die Sims 3: Lebensfreude

Zieh ins Freudenhaus ein!

Genre: Simulation | Entwickler: The Sims Studio | Hersteller: Electronic Arts



Neue Freizeitgeräte wie diese Wasserrutsche sorgen für Spaß bei den Sims.

Erleben Sie die klassische Lebenssimulation **Die Sims 3** mit zusätzlichen Features. Denn anders als die bisher erschienenen, themenorientierten Add-ons, etwa **Reiseabenteuer** oder **Late-Night**, dreht sich bei **Lebensfreude** alles um den Ausbau bestehender Spielelemente. Beispielsweise waren die Lebensabschnitte Kind und Teenager bislang eher langweilig, es gab dabei nicht viel zu tun. Das Erweiterungspaket **Lebensfreude** bringt vor allem für diese beiden Altersgruppen eine Menge Neuerungen: Neben den rund 50 neuen Einrichtungsgegenständen sind es vor allem die neuen Interaktionsmöglichkeiten, die

für Spaß sorgen. Verpassen Sie Ihrem Sims-Nachwuchs doch mal das Merkmal „rebellisch“ und erleben Sie, wie aus Ihrem Sprössling ein echter Rotzlöf wird! Oder schicken Sie ein begabtes Kind in eines von fünf verfügbaren Internaten, etwa in die Kunstschule oder an die Militärakademie! Jeder Lebensabschnitt eines Sims fühlt sich nun anders an: Teenager beispielsweise leiden unter extremen Stimmungsschwankungen, Erwachsene bekommen eine Midlife-Crisis. Höhepunkte im Leben, etwa die Sims-Hochzeit, lassen sich nun spektakulärer inszenieren und dank der neuen Video-Aufnahmefunktion per Ego-

89
PC ACTION

Text: Stefan Weiß

Ansicht dürfen Sie das Ganze für die Ewigkeit in der Sims 3-Community oder auch auf Facebook dokumentieren. Ebenfalls neu im Spiel ist ein Erinnerungssystem, sodass sich die Handlungen Ihrer Sims für das gesamte Leben auswirken. Wer als Kind ständig seine Geschwister geärgert hat, wird sich auch als Erwachsener nicht glänzend mit ihnen verstehen. Schade allerdings, dass es nur eine neue Karriere gibt und man keine neue Nachbarschaft besiedeln kann. **Lebensfreude** passt gut ins Konzept von **Die Sims 3**, lässt sich aber nicht isoliert werten. Vielmehr rundet das Paket den Spielspaß des Hauptspiels ab. Daher vergeben wir auch keine gesonderte Wertung.

Wertung



PREIS

USK-FREIGABE

TERMIN

EINZELSPIELER
89
Mehrspieler
nicht

Ca. € 30

Ab 6 Jahren

01.06.2011

Die Wertung bezieht sich auf das Hauptspiel. Die Wertung der Add-ons wird separat angegeben.

Stefan meint

Mir haben die vielen kleinen Neuerungen für **Die Sims 3** gut gefallen, und es macht Spaß, seine Schützlinge mit überarbeiteten Features durch das bunte Sims-Leben zu leiten. Trotzdem finde ich es dreist, dass Quasi-Patch-Inhalte für lautes Geld unter Volk gebracht werden. Für den Preis eines Add-ons habe ich mir inhaltlich mehr erhofft.



Endlich gibt es auch Körperbehaarung im Wolfgang-Fischer-Stil – uäääh!!!

Polizei: Die realistische Simulation des deutschen Polizeialltags

Beamtenbeleidigung

Genre: Simulator | Entwickler: Quadrige Games | Hersteller: Randommedia

In diesem Spiel übernehmen Sie die Kontrolle über ein Polizisten-duo. Die Besonderheit ist, dass

Sie keine festgelegten Missionen absolvieren, sondern 30-minütige Schichten übernehmen und



Im Falle eines Verkehrsunfalls verständigen Sie Sanitäter und Abschleppwagen.

zufällig generierte Aufgaben erhalten. Realismus spielt dabei trotz des Untertitels nur eine untergeordnete Rolle. So verhaften Sie Verursacher von Verkehrsunfällen direkt mit Handschellen oder rammen ein Fluchtfahrzeug, bis der Fahrer bewusstlos herausfällt. Es bleibt zu hoffen, dass dies wenig mit dem deutschen Polizeialltag zu tun hat. Störend sind die Wartezeiten, die zwischen den Einsätzen entstehen und dafür sorgen, dass Sie während Ihrer Schicht manchmal minutenlang ohne Beschäftigung sind.

Wertung



PREIS

USK-FREIGABE

TERMIN

EINZELSPIELER
42
Mehrspieler
nicht

Ca. € 30,-

Ab 16 Jahren

30.06.2011

Stefan meint

Veraltete Grafik, zäher Schichtbetrieb und monotone Aufgaben: Die Fährndung nach dem Spielspaß läuft noch, droht aber in einer unweigerlichen Sackgasse zu enden.

RELEASES

Die wichtigsten Veröffentlichungen der nächsten Wochen und Monate!

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Juli			
Art of War: Secret Wars	Simulation	Art of Composer Games	1. Juli
Call of Juarez: The Cartel	Ego-Shooter	Ubisoft	19. Juli
Super Street Fighter 4 Arcade Edition	Beat 'em Up	Capcom	Juli
Supreme Ruler: Cold War	Strategie	Paradox Interactive	19. Juli
Virtua Tennis 4	Sportspiel	Sega	8. Juli

August			
Age of Empires Online	Strategie	Microsoft	16. August
Dead Island	Action	Deep Silver	August
Dass Es: Human Revolution	Action-Rollenspiel	Square-Enix	26. August
Pirates of Black Cove	Actionspiel	Paradox Interactive	2. August
Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad	Ego-Shooter	Trippwire Interactive	30. August
Sword of the Stars 2: Lord of Winter	Strategie	Paradox Interactive	16. August
Tropics 4	Aufbau-Strategie	Kalypso Media	25. August

September			
Driver: San Francisco	Reisenspiel	Ubisoft	1. September
F1 2011	Reisenspiel	Codemasters	24. September
FIFA 12	Sportspiel	Electronic Arts	29. September
Might and Magic: Heroes 6	Strategie	Ubisoft	8. September
Sengoku	Strategie	Paradox Interactive	13. September
Skylanders: Spyro's Adventures	Action	Activision	27. September
Trippwire 2: Canyon	Reisenspiel	Ubisoft	September
Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress	Rollenspiel	Zoozoo	9. September
Warhammer 40k: Space Marine	Actionspiel	THQ	6. September

Außerdem für das 3. Quartal angekündigt			
Defenders of Ardania	Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal
Disney Universe	Action-Adventure	Disney Interactive	3. Quartal
Game of Thrones: Genesis	Strategie	Focus Home Interactive	3. Quartal
Harveys Neue Augen	Adventure	Daedalic	3. Quartal
Jurassic Park: The Game	Adventure	Teletale	3. Quartal
Ons Must Die	Action	Robot Entertainment	3. Quartal
Star Trek: Infinite Space	Strategie	GameForge	3. Quartal
The Cursed Crusade	Actionspiel	Bitp	3. Quartal

4. Quartal 2011			
Airline Tycoon 2	Strategie	Kalypso	4. Quartal
Assassin's Creed Revelations	Action-Adventure	Ubisoft	15. November
Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	21. Oktober
Battlefield 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	27. Oktober
Call of Duty: Modern Warfare 3	Ego-Shooter	Activision	8. November
Dead Rising 2: Off the Record	Action	Capcom	4. Quartal
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Warner Bros. Inter.	4. Quartal
Jagged Alliance: Back in Action	Strategie	Kalypso	20. Oktober
King Arthur 2	Strategie-Rollenspiel	Paradox Interactive	4. Quartal
NBA 2K12	Sportspiel	2K Sports	4. Oktober
Need for Speed: The Run	Reisenspiel	Electronic Arts	18. November
Pro Evolution Soccer 2012	Sportspiel	Konami	4. Quartal
Rage	Actionspiel	Bethesda Softworks	7. Oktober
Resident Evil: Operation Raccoon City	Actionspiel	Capcom	4. Quartal
Saints Row: The Third	Actionspiel	THQ	15. November



Dead Island

Es dauert nicht mehr lange, bis wir endlich die Zombies aus dem Urlaubsparadies verjagen dürfen. Zwar wird es kein Release in Deutschland geben, eine lokalisierte Fassung existiert aber trotzdem, für unsere Nachbarn aus Österreich. Auf zum Importhändler!



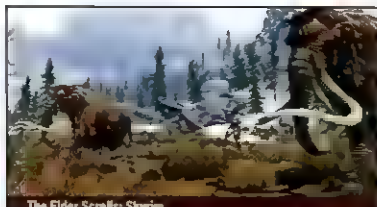
Driver: San Francisco

Auf der E3 machte Driver: San Francisco schon einen richtig guten Eindruck. Insbesondere das Shift-Feature ist sehr innovativ. Dank diesem kann Protagonist Tanner per Tastendruck jederzeit von einem Auto in ein anderes wechseln.



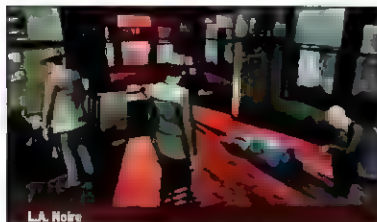
Battlefield 3

Der Hypetrain rollt ungebremst! Battlefield 3 versetzt uns bei jeder Präsentation aufs Neue in Staunen. Auf der E3 gab EA den endgültigen Releasetermin bekannt, demnach wird der Shooter-Kracher bereits am 27. Oktober in unseren Läden stehen.



The Elder Scrolls: Skyrim

Der November wird ein heftiger Monat für Zocker. Neben The Elder Scrolls: Skyrim erscheinen nämlich auch noch Call of Duty: Modern Warfare 3 und Assassin's Creed: Revelations. Damit Sie genug Zeit haben, sollten Sie jetzt schon mal Urlaub beantragen.



L.A. Noire

Paukenschlag! Rockstar Games und Team Bondi kündigten an, dass L.A. Noire, das Detektivspiel um den aufstrebenden Ermittler Cole Phelps, bereits im Herbst für den PC erscheinen soll. Nähere Infos gibt es noch nicht, wir halten Sie aber auf dem Laufenden.



Mass Effect 3

Langsam hatten wir gehofft, dass Mass Effect 3 vielleicht doch noch in diesem Jahr erscheint. Diese Hoffnung machte EA auf der E3 eher zunichte, denn dort gab man mit dem 8. März 2012 den Releasetermin für den dritten Teil der Rollenspiel-Saga bekannt.



Starcraft 2: Heart of the Swarm

Zwar hält sich Blizzard bezüglich eines Releasetermins nach wie vor bedeckt, unser Kollege Schütz durfte den zweiten Teil der Starcraft 2-Trilogie aber vor Ort unter die Lupe nehmen. Alle Infos finden Sie in unserem ausführlichen Artikel ab Seite 52.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
The Darkness 2	Ego-Shooter	2K Games	4. Oktober
The Elder Scrolls: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November
X Rebirth	Strategie	Deep Silver	4. Quartal

Außerdem für 2011 angekündigt			
Anno 2070	Strategie	Ubisoft	2011
Arcane: Fall of Satorii	Rollenspiel	JoWood	2011
Confrontation	Strategie	Focus Home Interactive	2011
Defence of the Ancients 2 (DotA 2)	Online-Strategiespiel	Valve	2011
Deponia	Adventure	Daedalic	2011
Dungeon Defenders	Action-Rollenspiel	Trinity Entertainment	2011
End of Nations	Strategie	Triton Worlds	2011
From Dust	Strategie	Ubisoft	2011
Football Manager 12	Sportspiel	Electronic Arts	2011
Gettysburg: Armored Warfare	Mehrspieler-Shooter	Paradox Interactive	2011
Hedone	Mehrspieler-Shooter	Unbekannt	2011
L.A. Noire	Action-Adventure	Rockstar Games	2011
Payday: The Heist	Online-Shooter	Sony	2011
Scavolution	Actionspiel	TopWare Interactive	2011
Splinter Cell 6	Actionspiel	Ubisoft	2011
Stronghold 3	Strategie	2K Games	2011
TERRA	Online-Rollenspiel	Frogstar Interactive	2011
Tribes: Ascend	Mehrspieler-Shooter	Unbekannt	2011
Timo 2	Jump & Run	Albus	2011
Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	2011

2012			
Alien: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	2012
Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2012
Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	2012
BioShock Infinite	Actionspiel	2K Games	2012
Brothers in Arms: Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Crusader Kings 2	Strategie	Paradox Interactive	13. Januar
Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	2012
Das schwarze Auge: Sanktvers Keltan	Adventure	Deep Silver	2012
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	2012
Doom 4	Ego-Shooter	Bethesda	2012
Fallout Online	Online-Rollenspiel	Interplay	2012
Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	2011
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2012
Hitman 5: Absolution	Actionspiel	Square Enix	2010
I am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	2012
Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Electronic Arts	2012
Mass Effect 3	Rollenspiel	Electronic Arts	8. März
Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Games	2012
Metal Gear Solid: Rising	Action-Adventure	Konami	2012
Metro: Last Night	Ego-Shooter	THQ	2012
Naval War: Arctic Circle	Strategie	Paradox Interactive	1. Quartal
Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
Prototype 2	Action	Activision	2012
Ridge Racer: Unbounded	Rennspiel	Huacan Games	10. Februar
Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver	2012
Super: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	City Interactive	2012
Spec Ops: The Line	Taktik-Shooter	2K Games	2. Quartal
Starcraft 2	Ego-Shooter	Unbekannt	2012
Starcraft 2: Heart of the Swarm	Strategie	Blizzard	2012
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Lucas Arts/Electronic Arts	2012
The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	2012
Theif 4	Action-Adventure	Square Enix	2012
Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	2012
X-Com	Ego-Shooter	2K Games	6. März

TOP-SPIELE

Jeden Monat neu: Die 60 besten Spiele in jedem Genre – die müssen Sie einfach haben!

SHOOTER (EINZELSPIELER)

- CoD 4: Modern Warfare**
Entwickler: Infinity Ward
Spieelpaß: 94%
Spektakulärer, unfaßbar spannender Shooter
- Half-Life 2**
Entwickler: Valve
Spieelpaß: 94%
- Bioshock**
Entwickler: Irrational Games
Spieelpaß: 92%
- Call of Duty: Modern Warfare 2**
Entwickler: Infinity Ward
Spieelpaß: 92%
- Crysis**
Entwickler: Crytek
Spieelpaß: 92%

STRATEGIE

- Starcraft 2**
Entwickler: Blizzard Entertainment
Spieelpaß: 90%
Die Fraktionen: jede Menge Spaß, kauft!
- Empire: Total War**
Entwickler: Creative Assembly
Spieelpaß: 89%
- Company of Heroes**
Entwickler: Relic
Spieelpaß: 89%
- Civilization 5**
Entwickler: Firaxis
Spieelpaß: 88%
- Warhammer 40,000: Dawn of War 2**
Entwickler: Relic
Spieelpaß: 88%

ADVENTURES

- Sam & Max: Season One**
Entwickler: Telltale Games
Spieelpaß: 87%
Säukomisches, etwas richtiges Abenteuer
- Geheimakte 2: Puritas Cordis**
Entwickler: Animation Arts
Spieelpaß: 87%
- Monkey Island 2: Special Edition**
Entwickler: LucasArts
Spieelpaß: 86%
- Runaway: A Twist of Fate**
Entwickler: Pendulo Studios
Spieelpaß: 86%
- The Book of Unwritten Tales**
Entwickler: King Art
Spieelpaß: 85%

SPORTSPIELE

- Pro Evolution Soccer 2010**
Entwickler: Konami
Spieelpaß: 91%
Die beste Fußball-Simulation auf dem PC
- NBA 2K11**
Entwickler: Take 2
Spieelpaß: 90%
- Madden NFL**
Entwickler: EA Tiburon
Spieelpaß: 86%
- Tiger Woods PGA Tour 08**
Entwickler: Hasagte Studios
Spieelpaß: 85%
- FIFA 11**
Entwickler: EA Canada
Spieelpaß: 85%

SHOOTER (MENGSPIELER)

- Unreal Tournament 3**
Entwickler: Epic Games
Spieelpaß: 93%*
Vielverspielter Shooter der Extraklasse
- Battlefield 2**
Entwickler: DICE
Spieelpaß: 92%*
- Left 4 Dead 2**
Entwickler: Valve
Spieelpaß: 90%*
- Battlefield: Bad Company 2**
Entwickler: DICE
Spieelpaß: 90%*
- Call of Duty: Black Ops**
Entwickler: Treyarch
Spieelpaß: 89%*

AUFRÄUMSPIELE & WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

- Anno 1404**
Entwickler: Related Designs
Spieelpaß: 91%
Das wohl beste Aufbauspiel aller Zeiten
- The Sims 3**
Entwickler: The Sims Studio
Spieelpaß: 89%
- Anno 1701**
Entwickler: Related Designs
Spieelpaß: 88%
- Football Manager 10**
Entwickler: Bright Future
Spieelpaß: 88%
- The Siedler 7**
Entwickler: Blue Byte
Spieelpaß: 84%

ROLLENSPIELE

- Dragon Age: Origins**
Entwickler: BioWare
Spieelpaß: 91%
Bombastisches Fantasy-Epos für Erwachsene
- Fallout 3**
Entwickler: Bethesda Softworks
Spieelpaß: 90%
- Mass Effect 2**
Entwickler: BioWare
Spieelpaß: 85%
- Dragon Age 2**
Entwickler: BioWare
Spieelpaß: 85%
- The Witcher 2: Assassins of Kings**
Entwickler: CD Projekt Red
Spieelpaß: 85%

RENNSPIELE

- Race Driver: GRID**
Entwickler: Codemasters
Spieelpaß: 81%
Die perfekte Packung Renn-Action!
- Shift 2 Unleashed**
Entwickler: Slightly Mad Studios
Spieelpaß: 86%
- Dirt 3**
Entwickler: Codemasters
Spieelpaß: 86%
- Colin McRae: Dirt 2**
Entwickler: Codemasters
Spieelpaß: 87%
- Blur**
Entwickler: Bizarre Creations
Spieelpaß: 87%

ACTION-ADVENTURES

- Grand Theft Auto 4**
Entwickler: Rockstar North
Spieelpaß: 93%
Offene Spielwelt, packende Gangstermissionen
- Batman: Arkham Asylum**
Entwickler: Rocksteady
Spieelpaß: 91%
- Dead Space 2**
Entwickler: Visceral Games
Spieelpaß: 90%
- Assassin's Creed 2: Brotherhood**
Entwickler: Ubisoft Montreal
Spieelpaß: 90%
- GTA: Episodes from Liberty City**
Entwickler: Rockstar North
Spieelpaß: 89%

GESCHWICKHEIT - KNÖRELN - DENKEN

- Portal 2**
Entwickler: Valve
Spieelpaß: 95%
Humor, Ideen, Spaß – hier stimmt einfach alles!
- Street Fighter 4**
Entwickler: Capcom
Spieelpaß: 92%*
- BlazBlue: Calamity Trigger**
Entwickler: Arc System Works
Spieelpaß: 92%*
- Portal**
Entwickler: Valve
Spieelpaß: 89%
- Super Meat Boy**
Entwickler: Team Meat
Spieelpaß: 89%

ONLINE-MÜLLERSPIELE

- World of Warcraft**
Entwickler: Blizzard Entertainment
Spieelpaß: 93%*
[immer noch Suchmaschinen Nummer 1]
- Aion**
Entwickler: NCsoft
Spieelpaß: 88%*
- Der Herr der Ringe Online**
Entwickler: Turbine Games
Spieelpaß: 88%*
- Rift**
Entwickler: Trion Worlds
Spieelpaß: 88%*
- Guild Wars: Factions**
Entwickler: ArenaNet
Spieelpaß: 86%*

5 GRÜNDE WARUM DER DUKE LEGENDÄR IST

- Die Babs**
Die recht bis gar nicht bekleideten Schönheiten in den Duke-Spielen sind halb so schön und ein bisschen weniger sexy, wenn die Hauptgründe des Hypes
- Die coolen Sprüche**
Jeder kennt sie: jeder Duke-Fan liebt sie
- Die Action**
Niemand sonst tritt Alts so brach in den Arsch
- Die Feinde**
Polstuschenschweine und dreibrüstige Riesensnails? Toll!
- Die Waffen**
Vom Schruppstrahl bis zur Eskanone ist alles dabei

CHARTS

Diese Spiele sind bei Ihnen, bei uns und beim Rest von Deutschland angesagt!

Saturn Top 10
DEUTSCHLAND

1. DUKE NUKEM FOREVER			
ENTWICKLER	Gaikai	TEST IN	06.11
HERSTELLER	2K Games	WERTUNG	80%
2. DIE SIMS 3: LEBENSFREUDE			
ENTWICKLER	The Sims Studio	TEST IN	08.11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	80%
3. THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS			
ENTWICKLER	CD Projekt Red	TEST IN	07.11
HERSTELLER	Namco Bandai	WERTUNG	80%
4. DIE SIMS 3			
ENTWICKLER	The Sims Studio	TEST IN	08.09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	80%
5. FABLE 3			
ENTWICKLER	Lionel Studios	TEST IN	07.11
HERSTELLER	Namco Bandai	WERTUNG	80%
6. STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY			
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	08.10
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	80%
7. CRYSIS 2			
ENTWICKLER	Crytek	TEST IN	06.11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	80%
8. PORTAL 2			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	06.11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	80%
9. DRINK			
ENTWICKLER	Spill Damage	TEST IN	05.11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	80%
10. CALL OF DUTY: BLACK OPS			
ENTWICKLER	Treyarch	TEST IN	12.10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	80%

Leser Top 10
DAS SPIELEN SIE!

1. THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS			
ENTWICKLER	CD Projekt Red	TEST IN	07.11
HERSTELLER	Namco Bandai	WERTUNG	80%
2. DUKE NUKEM FOREVER			
ENTWICKLER	Gaikai	TEST IN	06.11
HERSTELLER	2K Games	WERTUNG	80%
3. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2			
ENTWICKLER	Dice	TEST IN	05.10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	80%
4. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2			
ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	06.10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	80%
5. FALLOUT: NEW VEGAS			
ENTWICKLER	Obsidian Entertainment	TEST IN	12.10
HERSTELLER	Bethesda Softworks	WERTUNG	80%
6. CALL OF DUTY: BLACK OPS			
ENTWICKLER	Treyarch	TEST IN	12.10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	80%
7. COUNTER-STRIKE: SOURCE			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	12.04
HERSTELLER	Wired Games	WERTUNG	80%
8. THE WITCHER			
ENTWICKLER	CD Projekt	TEST IN	01.10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	80%
9. STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY			
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	08.10
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	80%
10. CRYSIS 2			
ENTWICKLER	Crytek	TEST IN	04.11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	80%

Redaktion Top 5
DAS ZOCKT DIE PC ACTION!

1. DUKE NUKEM FOREVER			
ENTWICKLER	Gaikai	TEST IN	06.11
HERSTELLER	2K Games	WERTUNG	80%
2. PORTAL 2			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	06.11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	80%
3. RED FRICTION: ARMAGEDDON			
ENTWICKLER	Volcano	TEST IN	07.11
HERSTELLER	THQ	WERTUNG	80%
4. STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY			
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	08.10
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	80%
5. THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS			
ENTWICKLER	CD Projekt Red	TEST IN	07.11
HERSTELLER	Namco Bandai	WERTUNG	80%

1. DUKE NUKEM FOREVER



The King's back! Da versteht es sich natürlich von selbst, dass die PCA-Redaktion aktuell lieber mit den Babes spielt als Artikel zu schreiben...

ENTWICKLER	Gaikai	TEST IN	06.11
HERSTELLER	2K Games	WERTUNG	80%

2. PORTAL 2

ENTWICKLER	Valve	TEST IN	06.11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	80%

3. RED FRICTION: ARMAGEDDON

ENTWICKLER	Volcano	TEST IN	07.11
HERSTELLER	THQ	WERTUNG	80%

4. STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	08.10
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	80%

5. THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

ENTWICKLER	CD Projekt Red	TEST IN	07.11
HERSTELLER	Namco Bandai	WERTUNG	80%

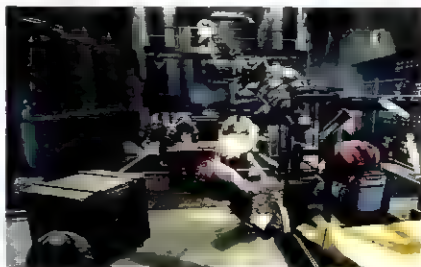
* Mehrspieler

Mitmachen & gewinnen!

Dreckig, blutig und episch, mit einem Schuss Nacktheit. Letzten Monat gab's mit diesen Worten Hexer Geralt – diesmal wartet tatsächlich der Duke auf Sie!

Wir verlosen drei Exemplare des Ego-Shooters, der nach 14-jähriger Odyssee mittlerweile in den Läden und in aller Munde ist. Wollen Sie auch den Auser in den Arsch treten? Dann zögern Sie nicht zu lange! Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.pcaaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft“. Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage. Viel Glück!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTED MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



MODS & MAPS

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.

Terroristen haben das Krankenhaus überfallen und Geiseln genommen. Als Mitglied einer Spezialeinheit ziehen Sie mit modernsten Waffen und teilweise gemeinsam mit KI-Kollegen gegen die Gangster zu Felde.



Half-Life 2

Anfang mit Schrecken ohne Ende

MOD Dieses Action-Feuerwerk mit Horrorelementen glänzt mit einer filmreifen Inszenierung, fesselnder Story und atemberaubender Action. Die FEAR-Serie lässt grüßen.

Mit **Underhell** ist kürzlich so etwas wie der Duke der Mod-Szene erschienen. Seit 2005 war das Projekt angekündigt und Hobbyentwickler der Gruppierungen MxThe und We create Stuff schraubten nun seit mehr als sechs Jahren an der Gratiserweiterung für das altbewährte **Half-Life 2**. Und wir können mit Fug und Recht behaupten: Es hat sich gelohnt!

Generalüberholt

Underhell ist fast ein ganz neues Spiel geworden. Nicht nur wegen der (angesichts des Alters des Hauptspiels) detailreichen Grafik, der neuen Waffen und Sounds sowie des genialen Soundtrack von Tom Stoffel, sondern auch wegen des aufgemotzten Gameplay und der tiefgreifenden Story. Sie übernehmen die Rolle von Jake Hawkfield, einem Mitglied der Spezialeinheit SWAT. Das sind die

Jungs fürs Grobe, die immer dann ranmüssen, wenn ein einfacher Streifenpolizist schneller von bösen Buben voll Blei gepumpt werden würde, als er „Halt, Polizei!“ rufen kann. Aber eigentlich hat Jake gerade nur Augen für seine heiße Schmitze. Schließlich ist er mit seiner frisch Angetrauten gerade in ein neues Haus gezogen und träumt von einer Familie. Nur blöd, dass die Braut plötzlich unter ungeklärten Umständen das Zeitliche segnet und Jake daraufhin in Depressionen verfällt.

Kein billiger Grusel

Die Mod beginnt in Ihrem neuen Haus, das sich bald gruseliger als ein Bild von der nackten Mutter Teresa herausstellt. Was genau in dem Gemäuer vor sich geht, können Sie anfangs noch nicht sagen. Aber cineastisch inszenierte Kamerafahrten durch die Räume,

mysteriöse Geräusche, zahlreiche dunkle Ecken, Visionen und Albträume, die Sie heimsuchen, sowie die Eintragungen in einem geheimnisvollen Tagebuch erwecken nicht den Eindruck, dass es sich hier um ein Ferienhaus der katholischen Kirche handelt. Fakt ist: Das Haus birgt ein Geheim-

nis und dient als Dreh- und Angelpunkt der Modifikation. Hier wechseln sich Tag- und Nachtphasen ab. Sie können das Haus und auf dem Gelände stehende Gebäude wie Schuppen und Nebengebäude betreten – sobald Sie die Schlüssel für die Türen gefunden haben. Auch die Suche von



Batterien für Ihre Taschenlampe gehört zu den kleinen Rätseln, die Sie lösen müssen, um das Geheimnis Ihres Wohnsitzes nach und nach aufzudecken.

Ein echtes Frauenzimmer?

Besonders mysteriös und gruselig zugleich: Ab und zu taucht ein Mädchen im Haus aus. Mal schemenhaft, mal fast real. Hatten wir es nicht eben noch vom Nebenzimmer aus am Klavier im Wohnzimmer sitzen sehen? Wir hetzen hinüber – nichts! Dafür finden wir eine kleine Metalplatte im Musikinstrument, die sich nach kurzer Zeit automatisch zu den anderen Fundstücken auf dem Tisch im Flur gesellt. Ein Feature, das das herkömmliche Inventar ersetzen soll, aber etwas nervig ist, da Sie immer erst in den Flur laufen und dort einen benötigten Gegenstand aufnehmen müssen, wenn Sie ihn irgendwo benutzen wollen. Der Tag war lang. Sie sind müde. Im oberen Stockwerk befindet sich das Schlafzimmer, Sie hauen sich ins Bett. Keine gute Entscheidung! Statt entspannender, erotischer Träume von großen Möpsen tapen Sie traumwandelnd über Ihren eigenen Flur, der sich in eine Hommage an Resident Evil verwandelt hat. Die Türen sehen aus, als würden sie leben, und sind mit blutiger Schrift verziert. Scheiße, was geht denn hier ab?!

Uuum... Action!

Aber die Mod ist nicht nur gruselig, sondern auch so actionreich wie der Besuch eines Freizeitparks mit hyperaktiven Kindern. Haben Sie die ersten kleinen Rätsel im Haus gelöst und das Tutorial im Haus abgeschlossen, dürfen Sie die erste „richtige“ Episode der Mod zocken. Bei einem brutalen Anschlag haben Terroristen das städtische Krankenhaus in ihre Gewalt gebracht und Geiseln genommen. Zeit für Jake, die Leihgabe der letzten Tage abzustreifen, sich aufzuraffen und als Super-Jäger-Spezialeinsatz-Bulle ma wieder zur Arbeit zu dackeln. Und da geht die Action erst richtig los. Mit modernen Waffen und Unterstützung von KI-Kollegen stürmen Sie den Komplex. Dabei bleibt kein Stein auf dem anderen, wenn Sie mit der Heckler & Koch MP5 ganze Flure in Schutt und Asche legen, der Putz von den Wänden platzt und Feinde

sterbend zu Boden fallen und noch im Todeskampf unkontrolliert weiterballern. Die Gefechte in Underhell machen richtig Laune, denn Sie gehen mit real existierenden Waffen zu Werke. Und die sehen nicht nur authentisch aus, sondern klingen auch so – bei jeder Waffe, egal ob Shotgun, Pistole, Maschinenpistole oder Handgranate. Gepaart mit entsprechenden Umgebungsklängen, wirkt das Ganze so real, dass Sie sich fast ducken möchten, um nicht von Ziegelbrocken erwischt zu werden, die Sie nach der Explosion einer Granate von der Wand abplatzen hören und die Ihnen entgegenfliegen. Sauer!

Wie Vater und Sohn

Möglich macht das die bekannte SMod (Super-Mod), eine japanischen Fun-Modifikation, die das gesamte Einzelspielerlebnis von Half-Life 2 fast komplett umkrempelt und auf der auch Underhell technisch basiert. Sie zaubert Ihnen in der Urversion nicht nur sonst unerreichte HL 2-Waffen wie die Alyx-Gun oder die Strider-Canon ins Patscherhändchen, sondern bringt in Underhell eben auch zahlreiche moderne Waffen wie die AK 47, die MP5 oder den K96 (Karabiner) ins Spiel. Außerdem ermöglicht es diese Mod, die Stärke der Ragdoll-, Blut- und Gewalteffekte einzustellen, einen Bullet-Time-Modus (Zeitlupe) zu aktivieren und Gegner wegzutreten; Features, von denen die Entwickler in Underhell ausführlich Gebrauch machen und deren Umsetzung sich prächtig ins Spiel einfügt.

Echtes Stückwerk

Ein kleiner Wermutstropfen zum Schluss: Die gelungene Mod wird in Episoden veröffentlicht und bisher ist nur der hier vorstellte Prolog mit etwa zwei bis drei Stunden Spieldauer erschienen. Aber jetzt sind wir verdammt heiß auf Underhell und wollen die Fortsetzung. Sofort! Marc Brehme



Die Hintergrundgeschichte ist spannend und nachts sorgt das geheimnisvolle Haus für Grusel. In dieser Traumsequenz sind die Türen mit Blut verschmiert.



Underhell nutzt die Effekte der bekannten SMod. Am Ende Ihres Einsatzes im Krankenhaus stürmen Sie einen Raum voller Feinde und ballern in Bullet-Time.

Fragestunde

F.A.Q. Alles, was Sie über diese Mod-Seiten wissen müssen...

Was sind Mods? Wo bekomme ich sie her? Wie installiere ich das Zeug? Antworten auf diese und weitere wichtige Fragen zum Thema finden Sie unter www.pcaction.de/mods

Hast du sie nicht alle?


Täglich erreichen uns E-Mails à la „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil...!“ Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können nicht einfach Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch Musikstücke oder eingetragene Warenzeichen. Ach ja und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver


Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschuss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Oder haben Sie gar selbst eine geniale Kampagne für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schieß ich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihre Lieblingsspiele vorstellen. Sachdienliche Hinweise bitte an marc.brehme@pcaction.de

Die Legende lebt!

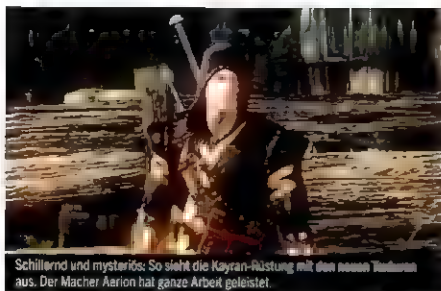
 Diese Datei befindet sich auf der DVD

 Diese Datei müssen Sie herunterladen.





Ganz schön offenherzig präsentiert sich Ves dank **Ves_Whore_Outfit**. So lässt sich neben dem harten Kämpferrang bestimmt etwas dazu verdienen – natürlich als Kellnerin.



Schillernd und mysteriös: So sieht die **Kayran-Rüstung** mit den neuen Texturen aus. Der Macher **Aerion** hat ganze Arbeit geleistet.



Hot Dices and Board entfacht neuen Würfelspaß. Das Spielbrett zeigt nun die hübsche Triss – und zwar nackt. Ziemlich sexy, wie wir finden...

The Witcher 2

Brust und Keile

MOD Mehr nackte Haut, verbessertes Gameplay und zahlreiche neue und vor allem nützliche Funktionen. Diese Modifikationen peppen das gelungene Rollenspiel auf ganzer Linie auf.

Wer der Editor des Rollenspiels um Hexer Geralt noch immer auf sich warten lässt, suchen wir Quest-mods bisher ebenso vergeblich wie eine Gehaltserhöhung. Trotzdem entwickelt die Community feine Mods, die etwa Charakter-Skins oder das Gameplay ändern.

Gold und nackte Tatsachen

Wer in **The Witcher 2** gern mehr nackte Haut sehen will, haut sich **Ves Whore Outfit** (ID: 126) von mad mogli auf die Platte. Die Mod packt die Spielfigur Ves in eine neue Skin und verwandelt sie in ein leicht bekleidetes Straßenmädchen. Modder tobre schraubt hingegen mit **Hot Dices and Board** **CONTAINNUITY** Upda-

ted (ID: 97) an Ihrem Würfelset. Ab sofort ziert die schöne und unbekledete Triss Mengold n sexy Posen das Spielbrett. Schuck! Macher Aerion verpasst der Kayran-Rüstung mit seiner Mod **Black_Kayran_Armor** (ID: 66) eine neue Textur mit glänzendem Gold und schwarzer Kapuze. Mit dieser Rüstung ähnelt Geralt dem Blitzfeuernden Fiesling aus einem bekannten Sternenepos.

Ungereimtheiten beseitigen

Wem das User-Interface an mancher Stelle zu umständlich ist, der installiert die Modifikation **Panel Tweaks** (ID: 87) von FollowTheGourd. Durch die Mod werden das Sortieren von Gegen-

ständen, das A chemie-Menü und die Tooltips optimiert. Auch das Gameplay in **The Witcher 2** wird durch bestimmte Modifikationen verbessert. Beispielsweise ändert die CEO - **Complete Equipment Overhaul** (ID: 89) von Kindo die Attribute aller Ausrüstungsgegenstände im Spiel. Das sorgt für ein besseres Balancing, sodass die Schwierigkeitskurve nach dem ersten Akt nicht in den Keller sinkt. Darüber hinaus verbessert **Lautramonts Better Combat** (ID: 44) die Kampferfahrung. Durch Änderungen an den Fähigkeiten und Zaubern sowie dem Ausdauerverbrauch werden Kämpfe um einiges fordernder und dynamischer.

Nützliche Kleinigkeiten

Barrodins Junk Dismantling (ID: 85) zerlegt Gegenstände in Rohstoffe und **Weightless Recipes and Schematics Plus** (ID: 8) von LtParsons entfernt das Gewicht von Rezepten und Schriftrollen. Hilfreich ist auch aels **Savegame Manager** (ID: 10) zur komfortablen Verwaltung Ihrer Speicherstände.

Sven Lüdtke/Marc Brehme





Mit der Mod können Sie die Klonkriege nachspielen. Sie entscheiden, wie diese ausgehen.

Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption

Bürgerkrieg der Sterne



MOD Neue Einheiten, Fraktionen, Sounds, Texturen und vieles mehr. Diese Mod ist der Messias unter den Fan-Erweiterungen, denn sie hat alles, was der Star Wars-Fan begehrt.

In den Empire at War-Modding-Communitys gehört **Republic at War** zu den bekanntesten und belebtesten Mods. Das ist auch kaum verwunderlich, denn die Spielerweiterung war mehr als vier Jahre in Entwicklung und bietet massig Neuerungen.

Einfach galaktisch!

Die Mod ersetzt die Fraktion „Imperium“ durch die „Galaktische Republik“ und die „Rebellen“ durch die „Konföderation“. Zudem wurde die künstliche Intelligenz komplett überarbeitet und geht nun deutlich aggressiver gegen Sie vor. Die Modder fügten außerdem massenweise neue Einheiten ins Spiel ein. Jeder Planet verfügt jetzt über eine einzigartige Textur und bekommt zusätzliche Fähigkeiten, die Ihnen entweder im Kampf selbst oder in der Produktion einen Vorteil verschaffen. Um das Ambiente des Spiels realistischer und lebhafter zu gestalten, stopften die Modder ihre Spielerweiterung mit vielen frischen Animationen, Grafikeffekten und Sounds voll. Neue Fraktionsgebäude ermöglichen Produktionen sowie Öko-

nomie und beeinflussen so den Spielverlauf deutlich. Das Gleiche gilt für die neuen Fähigkeiten vieler Einheiten, die den Schlachten nun mehr Tiefe verleihen.

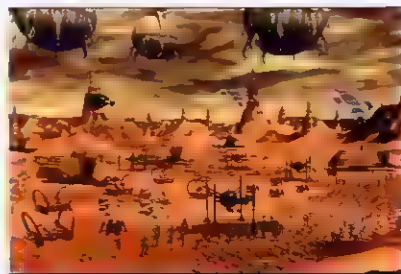
Abwechslung

Einzelspieler werden jubeln. **Republic at War** bringt eine nagelneue Kampagne mit, in der Sie den Klonkrieg nachspielen. Ihr Sieg oder Ihre Niederlage beeinflussen das Universum und die Geschichte und ermöglichen so alternative Spielenden. Entweder Sie gewinnen den Krieg mit der Konföderation oder Sie töten als Darth Vader die Jedis. Für das angekündigte Add-on der Mod versprechen die Entwickler deutsche Sprachsets der Einheiten sowie deutsche Menüs und Texte.

Sebastian von Harsdorf/Marc Brehme



Die neuen Fraktionsgebäude, die die Mod mitbringt, erlauben erstmals Produktion und Ökonomie in Empire at War: Forces of Corruption.



Manchmal gilt auch oben „Masse gibt über Klasse“. Spieler dürfen nun riesige Armeen aufstellen und gegen ihren Gegner in die Schlacht führen.



Dragon Age 2

Ein schneidendes Erlebnis

MOD Diese Mods sorgen mit neuen Items und hochwertigen Texturen für Innovation.

Unter den zahlreichen genialen Mods, die die eifrige Community raushaut, sind auch solche, die **Dragon Age 2**-Spielern, welche das Rollenspiel schon absolviert haben, einen erneuten Durchlauf schmackhaft machen.

Einfach mal neu einrichten

Neue Gegenstände und Waffen sorgen für Innovation und entsprechende Mods gibt es einige. So hält etwa Modder Sunnie mit **Sunnies DA2 Custom Items 1** (*ID: 2756) ca. 120 neue und neu texturierte Gegenstände für das Spiel bereit. Diese sind in Bodahns Laden in Akt 1 sowie in Urenes Ge-

schäft (Ferelden Imports) in Akt 2 & 3 erhältlich. Auch Modder Morozik75 versorgt das Rollenspiel mit über 50 neuen Gegenständen. **Morozik75 Arsenal** (*ID: 2845) baut auf den Inhalten anderer Erweiterungen auf und entwickelt diese weiter. Anstatt neue Items ins Spiel zu bringen, brezelt **DalIs_Weapons** (*ID: 2558) von Modder Dal viele unschön texturierte Waffen mit neuen, hochwertigen Pretexturen auf.

Regeländerung

Auch Änderungen am Gameplay sind bei Spielern nach wie vor beliebt. So erlaubt es Wea-

von **Swap Sets** (*ID: 2482) zu xalmos, zwischen zwei Versionen ihrer Ausrüstung und Aktionseinstellungen hin und her zu wechseln. Im **WoNeKs Mod Dragon Age II Hf 50** (*ID: 2364) ermöglicht es, die bisherige Levelgenze von 20 bis 23 zu überschreiten und ihren Charakter bis auf Level 50 zu bringen. Dabei erhalten Sie zusätzliche Taktik-Slots und Charakterverbesserungen wie Skillpunkte und Spezialisierungen. Die **Mod Saba's Companion Weapon Pack** (*ID: 2564) von Saba 1984 verpasst Ihren Begleitern eine verbesserte Standardausrüstung, die individuell an den jeweiligen

Charakter angepasst ist. So haben die Waffen etwa eine eigene Hintergrundgeschichte wie Anduin in der **Herr der Ringe**. Hilfreich ist **Friendly Fire OFF** (*ID 2444), die das Feindfeuer auf dem Schwierigkeitsgrad „Alptraum“ ausschaltet.

Sven Lindeke/Marc Rothmann



Fallout: New Vegas

Freunde der Sonne

MOD Eine frische Gegend samt Quests und einer wichtigen Entscheidung.

Sun Valley – das Tal der Sonne. Schon witzig, dass ein Modder, der sich selbst OPXReDeMtohx nennt, seiner Modifikation einen so einfachen Namen gibt. Aber wir schwenken vom Thema ab.

Horizontzerweiterung

Mit der Fan-Erweiterung fügen Sie **Fallout: New Vegas** eine neue kleine Welt mit neuer Story, Gegenden und Quests hinzu. Die Geschichte beginnt in Goodsprings, als Sie ein verwundeter Trooper der New California Republic (NCR) bittet, einen Brief zu General Shively zu befördern. Ja, sehen Sie denn aus wie die Postkutsche für den General der NCR-Truppen? Natürlich sei der Brief super wichtig, erklärt Ihnen der Verwundete. Damit würden unverzüglich mehr Truppen für New Vegas angefordert. Nur

dumm, dass die NCR gar keine Unterstützung nach Vegas schicken kann, bevor sie nicht die Legion in Sun Valley besiegt hat. Nun liegt die Entscheidung bei Ihnen. Sie können der NCR helfen oder auch der Legion. Die Mod ist noch im Beta Stadium und bietet aktuell die Stadt Hoovercity sowie zwei weitere Städte, einen Tunnel nach New Vegas sowie Dutzende Orte und Gegner im Gebiet von Sun Valley. Der Macher verspricht regelmäßige Updates mit neuen Locations und Quests. *Marc Brehme*



In der NCR-Basis wimmelt es von Soldaten. Wenn Sie sich auf die Seite der Legion schlagen, sollten Sie mit Verstärkung anrücken, bevor Sie darin herumballern.



Vor allem nachts sind die Straßen nicht sicher, der Kampf zwischen NCR und Legion tobt nach wie vor. Diesen NCR-Trooper hat es beim Schusswechsel erwischt.

Crysis 2

Raus aus den Klamotten!

MOD Diese Mod verändert das Gameplay und schafft neue Möglichkeiten.

Anders als in der eigentlichen Story von **Crysis 2** erhält Protagonist Alcatraz in der Mod **Chepter Machines** keinen Crysuit, sondern bekommt eine Ladung Nano-Bots injiziert. Diese Mini-Roboter, genannt Chepter Machines, verleihen der Hauptfigur übermenschliche Kräfte. Laut Story der Mod begann die Entwicklung der Chepter Machines durch die schwedische

Firma SweTek INC ungefähr zur gleichen Zeit wie die Entwicklung des Crysuit von Hargreave. Durch die neue Erfindung sollten Menschen auch ohne Crysuit mit ähnlichen Fähigkeiten, etwa mit mehr Kraft und Geschwindigkeit, ausgestattet werden.

Alles wird anders

Sinn der Mod ist ein verändertes Gameplay durch andere

Fähigkeiten und Eigenschaften der Spielfigur. Daraus ergeben sich für den Spieler neue Möglichkeiten und eine andere Spielerfahrung. So wurde in der Mod etwa der Armor-Modus durch den Freefall-Modus ersetzt, sodass Ihre Spielfigur nun aus größerer Höhe fallen kann, ohne beim Aufprall stark verletzt zu werden. Zudem verbraucht die Cry-Vision, jetzt Snake-Eyes genannt,

keine Energie mehr und der Tarnmodus ist auch Geschichte.

Sven Lüddecke/Marc Brehme



Ohne die zusätzliche Rüstung des Armor-Modus nehmen Sie mehr Schaden. Ihren Gegnern sind Sie dadurch auf offenem Feld fast schutzlos ausgeliefert.



Die Nano-Bots verstärken Ihre Fähigkeiten und erlauben es Ihnen, Ihre körperlichen Kapazitäten mit Upgrades zu verbessern.

Auf der letzten Karte geht es im Stadion mächtig zur Sache. Ohne Unterlass stürmen Hunderte von Untoten von allen Seiten auf Sie ein.



Left 4 Dead 2

Endspielzeit

MOD Zwei Stunden Zombies, Action und Überraschungen satt. Modder R.T. Frisk hatte mit **Suicide Blitz** bereits Wertarbeit abgeliefert und legt mit der Überarbeitung für **L4D2** noch einen drauf.

In dieser Kampagne kämpfen Sie sich im fiktiven Fort Harris County im Süden der USA gemeinsam mit den anderen Überlebenden durch fünf Karten (The Apartment, The Riverwalk, The Law, The City, The Stadium), um zum Evakuierungspunkt zu gelangen, an dem der Hubschrauber wartet. Doch warum machen sich die Henseln überhaupt von ihrem Apartment aus auf die Socken, in dem sie sich bis dahin erfolgreich vor der untoten Meute verschanzte haben? Vielleicht, um frische Luft zu schnappen? Oder war etwa das Klo verstopft? Klingt unglaublich. Okay, dann verraten wir Ihnen jetzt die Wahrheit: Es gab nichts mehr zu

futtern, das Bier war alle und die Munition wurde auch knapp.

Hausbesitzer

So, noch die letzten Kugeln einstecken, Wümmen ins Palschehändchen nehmen und raus. Und schon schlurfen uns im Treppenhaus die ersten Zombies entgegen. Souverän machen wir sie mit unseren Bleispritzen vertraut und verschenken lecker Projektilen. Als wir den Aufzug erreichen, um von Stockwerk 29 zum Erdgeschoss zu fahren, sind wir noch guter Dinge. Bis der Strom ausfällt und wir auf der Suche nach dem Sicherungskasten auf einer Baustellenebene fast von Zombies überrannt werden. Endlich

auf der Straße, haben wir auch noch die ersten Super-Zombies wie Smoker, Hunter und Boomer an der Backe. Und eine Witche, die Zoey in einem Hauseingang aufgeschreckt hat. So ziehen sich gelungenes Leveldesign und spannende, überraschende Ereignisse quer durch alle Maps.

Cleveres Kerlchen

Modder R.T. Frisk hat sich wirklich jede Menge einfallen lassen als er acht Monate lang an seiner fesselnden Kampagne für **Left 4 Dead 1** bastelte. Moment, mal **Left 4 Dead 1**? Ja, die Map kam im vergangenen Jahr für den ersten Valve-Zombie-Shooter raus und jetzt schiebt Frisk die Map

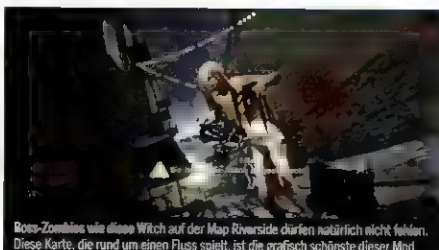
auch für **Left 4 Dead 2** nach, die natürlich die Möglichkeiten des Hauptspiels voll ausreißt. Um sich von dessen Stil und anderen Fan-Add-ons abzusetzen, integrierte der Modder nicht nur eine neue Sprachausgabe, frische Schauplätze und selbst erstellte Texturen, sondern auch neue dynamische Skripte. Einfach eine echte Spitzen-Mod! *Marc Brehme*

Suicide Blitz 2

MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variable
SPRACHE	Englisch
WIRKSAMKEIT	Left 4 Dead 2
WEBSITE	www.suicideblitz.info
WERTUNG	Hervorragend



Die Mod überzeugt durch abwechslungsreiche Schauplätze und abwechslungsreiches Leveldesign. Hier stiefen Sie schwer bewaffnet durch nächtliche Straßen.



Boss-Zombies wie diese Witche auf der Map Riverside dürfen natürlich nicht fehlen. Diese Karte, die rund um einen Fluss spielt, ist die grafisch schönste dieser Mod.

Crysis

Hier herrscht Waffenstillstand!

MOD Lesen, Rätseln, Kombinieren, Überleben. Kämpfe gibt's hier nur gegen eines: Ihre Angst.

Von einer Crysis-Mod erwarten die Spieler vor allem eines. Action satt! Viele Gegner, fette Wummen und knackige Schießereien. Mit **The Worry of Newport** von C-Zorn stellen wir Ihnen eine Fan-Erweiterung vor, der all das fehlt. Es gibt keine Gegner, keine Waffen, keine Monster, keine Ballereien, bei denen der Putz von den Wänden friert oder der Lebenssaft spritzt. Obwohl. Zumindest etwas Blut bekommen

Sie schon zu sehen, wenn Sie als Edgar Gray durch ein mysteriöses Fischerdorf schleichen

Atmosphäre pur

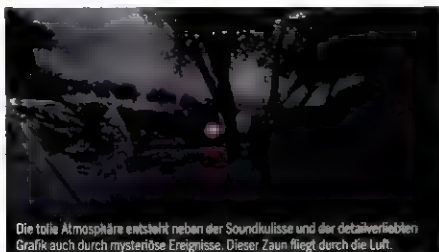
The Worry of Newport zieht seine Faszination aus seiner spannenden Geschichte, der Erzählweise im Rückblick-Stil und der dichten Atmosphäre. Sie kommen im Meer zu sich und können sich über einen Steg ans Ufer retten. Ein Gewitter tobt. Regen fällt,

Blitze zucken. Die Hütten am Ufer sind verlassen, keine Menschenseele ist zu sehen. Wo Sie sind? Was zum Geier passiert ist? Keine Ahnung. Im Lauf der Geschichte finden Sie Bücher, die eine unglaubliche Geschichte erzählen. Von einem Schrein und einer Mine, furchtbaren Kreaturen, welche die Dorfbewohner überfallen, einem Professor und Ritualen, die offenbar außer Kontrolle gerieten. So wie Ihre Wahrnehmung im Lauf

der Mod. Oder verfolgt Sie tatsächlich etwas Unsichtbares über die ganze Insel? Subtiler Horror vom Feinsten!

Marc Brehme

The Worry of Newport	
MODUS	Erweiterung
SPIELZEIT	Ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRADE	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Crysis
WEBSITE	www.crysis-mods.com/worry-of-newport
WERTUNG	Sehr gut



Die tolle Atmosphäre entsteht neben der Soundkulisse und der detailverliebten Grafik auch durch mysteriöse Ereignisse. Dieser Zaun fliegt durch die Luft.



Überall finden Sie Bücher mit Tagebucheinträgen der Bewohner. Die Aufzeichnungen des toten Brexton schalten den Zugang zur Hamlet-Siedlung frei.

Gothic 2

Besitzergreifend

MOD Etwas versucht, Ihrer habhaft zu werden! Nein, es ist nicht das Finanzamt!

In der Mod **Das schwarze Herz** übernehmen Sie die Rolle von Cavalorn, einem der NPCs in den ersten beiden Gothic-Teilen. Dieser erhält vom Wassermagier Vatrass den Auftrag, mit dessen Bruder ein mächtiges Artefakt zum Magier Aguas zu bringen. Das Artefakt ist das Herz der „Klaue Belians“. Bisher scheiterten alle Magier beim Versuch, das Artefakt zu zerstören. Nun soll Aguas seine Chance bekommen. Nur blöd, dass das Artefakt vom Bösen besessen ist und von seinem Träger Besitz ergreift. Wird Cavalorn es schaffen, dem Artefakt zu widerstehen?

Amor-Azubi

Sie besitzen von Anfang an eine große Erfahrung im Umgang mit dem Bogen. Anstatt einen

Bogen-Lehrer in der Mod zu konsultieren, sammeln Sie in **Das schwarze Herz Praxis-Erfahrung**. Gehen Sie aber sparsam mit den Pfeilen um, sonst herrscht schnell Mangel.

Märchenstunde

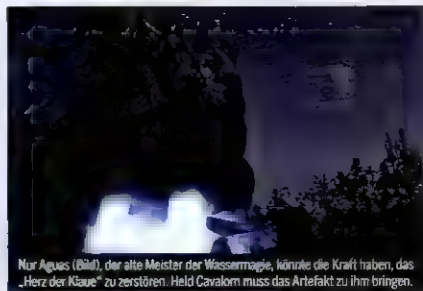
Die Geschichte der Mod ist im Gothic-Universum angesiedelt, spielt aber in einer neuen Welt. Neben neuen Quests und Texturen gibt es auch viele frische Objekte und Gegenstände.

Sebastian von Harndorf/Marc Brehme

Das schwarze Herz	
MODUS	Erweiterung
SPIELZEIT	Ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRADE	Mittel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Gothic 2: Die Stunde d. Draken
WEBSITE	www.gothic-mods.com/das-schwarze-herz
WERTUNG	Gut



In der neuen Welt entdecken Sie kleine Dörfer, tiefe Wälder und die Burg Topas, in der Soldaten für den Krieg gegen die Orks ausgebildet werden.



Nur Aguas (Bild), der alte Meister der Wassermagie, könnte die Kraft haben, das „Herz der Klaue“ zu zerstören. Held Cavalorn muss das Artefakt zu ihm bringen.

EXTRA

MULTIMEDIA

Was ist neu im Kino, auf Konsole, beim CD- oder Duckhändler? Wir sagen's Ihnen!

Cole ist eigentlich ein normaler Fahrradkurier, der nur durch Zufall zum Superhelden wird



Infamous 2

Blitz, komm raus!

Genre: Action | Entwickler: Sucker Punch | Publisher: Sony | Thema: 10. Juni 2011

Trend: Superhelden (aktuell)

Auch im zweiten Teil wirft Held Cole MacGrath wieder mit Elektroschocks um sich.

Wer von uns kennt das nicht? Man wird durch die Explosion einer Strahlenkugel in einen Superhelden mit Elektrokräften verwandelt und versucht, seine Heimatstadt vor Mutanten, Rebellen und einem riesigen Monster zu beschützen. Gut, ganz so alltäglich ist die Ausgangssituation von Cole MacGrath, Prota-

gonist der PS3-exklusiven Infamous-Reihe, dann vielleicht doch nicht. Nichtsdestotrotz muss sich der ehemalige Fahrradkurier mit seinem neuen Schicksal abfinden.

Mardi Gras, wir kommen!

Im ersten Teil von Infamous versuchte Cole noch, seiner neuen

Superkräfte Herr zu werden und mit der veränderten Situation klarzukommen. Und auch wenn ihm dies im Verlauf des Spiels gelang, konnte er die Stadt Empire City nicht retten, als sie von der riesigen Bestie angegriffen wurde. Zu Beginn von Infamous 2 flieht Cole also aus der zerstörten Ostküsten-Metropole in den

Süden nach New Marais, das an das reale New Orleans angelehnt ist. Dem angeschlagenen Superhelden bleibt allerdings nicht viel Zeit, seinen neuen Heimatort zu erkunden, er muss weiter an seinen Kräften feilen und stärker werden. Denn neben allerlei neuen Problemen mit einer rigiden Miliz, fiesem Mutanten, el-



Mit Coles neuer Elektrokeule vollführen Sie spektakuläre Nahkampfkombis. Je nach Karma leuchtet Ihre Spielfigur übrigens rot oder blau



Coles größter Feind aus dem ersten Teil der Bestie: begegnet ihnen gleich am Anfang des Spiels – und ist einfach nicht totzukriegen. Zumindest fürs Erste



Fassend zum realen Vorbild New Orleans bereisen Sie in New Marais auch sumpfige, neugierige Gegenden wie diese hier



Bei den meisten Missionen ganz gleich ob Haupt- oder Nebenauftrag, haben Sie die Wahl, gut oder böse vorzugehen



Neben der menschlichen Miliz kämpfen Sie auch gegen Etsiesen, Mutanten und größere Monster wie dieses Vieh hier

ner Seuche und einer halb überschwemmten Stadt kommt auch die Bestie stetig näher und hinterlässt eine Spur der Verwüstung quer durch die Vereinigten Staaten.

Auftragsheld

Ihr übergeordnetes Ziel ist es, genug sogenannte Explosionskerne

zu finden. Denn wenn Cole erst einmal ein paar von diesen absorbiert hat, ist er imstande, eine Maschine anzufeuern, die den unfreiwilligen Superhelden und Mutanten ihre Kräfte entzieht. Zu diesen sogenannten „Conduits“ zählt nämlich auch die Bestie. Wie der Zufall aber so will, sind die Explosionskerne quer über die gan-

ze Stadt verteilt und in den Händen verschiedener Fraktionen, darunter die Conduits hassende Miliz unter der Führung des fanatischen Bertrand. Cole erledigt also allerhand Aufträge, um seinem Ziel stetig näherzukommen, seine Kräfte zu schulen und nach und nach die Karte einzusammeln. Die Missionen sind dabei in

Storymissionen, Nebenaufträge und sogenannte „Gelegenheiten“ unterteilt. Letztere sind nichts anderes als kleine Ereignisse, an denen Sie teilnehmen können, aber nicht müssen. Dann entschärfen Sie etwa eine Bombe, heilen verletzte Passanten oder vertreiben nervige Straßenmusiker. Auch die Nebenmissionen sind ganz-



Im späteren Spielverlauf können Sie Frost- oder Feuerfähigkeiten hinzufügen zu sehen ist in diesem Bild übrigens die wunderschöne Kantenbildung, die hindurch wiederkehrt



Die Ionenattacke können Sie nicht beliebig oft ausführen. Wenn Sie es tun, bleiben allerdings – wie bei diesem Wirbelsturm – kein Stein auf dem anderen

lich optional. Wenn Sie also nur der Hauptstory folgen, beschäftigen Sie Infamous 2 rund zwölf Stunden. Kümmern Sie sich noch um alle Zusatzaufgaben und suchen die in der Stadt verteilten Sammelobjekte, verdoppelt sich die Spielzeit locker. Und damit es sich auch lohnt, winken nach Erfüllung der Nebenmissionen und Gelegenheiten Erfahrungs- und Karmapunkte. Erstere nutzen Sie, um neue Fähigkeiten freizuschalten. Dann klieben Ihre Granaten plötzlich an Gegnern fest oder Ihre Nahkampfkombos heilen Sie. Meist muss jedoch noch eine Zusatzbedingung erfüllt werden, etwa zehn Sniper-Kills oder die Beseitigung von fünf Gegnern aus einem Hinterhalt. Das Karmasystem ist da schon deutlich

komplexer. Je nachdem, welche Mission Sie erfüllen und wie Sie dabei vorgehen, erhalten Sie gutes oder schlechtes Karma. Wer Zivilisten heilt, wird gemocht, wer sie in die Luft sprengt, eher schief angeschaut. Zudem ist bereits die Grundtendenz einer jeden Aufgabe böse oder gut. Polizisten zu verprügeln, schlägt sich beispielsweise nicht gerade positiv auf das eigene Karma aus. Damit Sie nicht den Überblick verlieren, sind Gelegenheiten und Nebenmissionen farblich kodiert. Bei den Hauptmissionen stellt Sie das Spiel vor die Wahl, einer von zwei reizenden Ratgeberinnen zu folgen. Die Agentin Kuo geht rechtschaffen vor, die Hexe Nix mag es chaotisch und rücksichtslos. Im späteren Spielverlauf versor-

gen Sie die beiden sogar entweder mit Eis- (Kuo) oder Feuerfertigkeiten (Nix). Im Gegensatz zum Rest des Karmasystems ist diese Entscheidung auch nicht mehr rückgängig zu machen. Ansonsten können Sie jederzeit mithilfe der Nebenmissionen vom Helden zum Drecksack und wieder zurück mutieren. Netter Nebeneffekt des Karmasystems: Je nachdem, wie Sie sich entscheiden, entgehen Ihnen rund 25 Prozent der Handlung. Für Wiederspielbarkeit ist also gesorgt.

Auf die Zwölf!

Wie das bei Actionspielen nun mal so ist, kommt Cole nicht darum herum, seinen Widersachern hin und wieder einmal Saures zu geben. Dazu nutzen Sie die be-

reits erwähnten Elektro-, Eis- und Feuerattacken. Das Repertoire wurde dabei im Vergleich zum ersten Teil deutlich aufgeböhrt. Haftgranaten, Wirbelstürme oder flüssiges Autowerfen – alles ist möglich. Im Gegensatz zum Vorgänger ist allerdings diesmal der Nahkampf eine echte Alternative. Mit der Elektrokeule teilen Sie kräftig aus und reißen mehrere Angriffe zu verheerenden, spektakulär in Szene gesetzten Kombos aneinander. Meist haben Sie auch die freie Wahl, wie Sie vorgehen. Fernkämpfer decken Feinde mit Granaten ein und schießen Blitze von Hausdächern, Nahkämpfer springen mitten in die Gegnergruppen, werfen Autos um sich und verteilen mit der Keule Prügel. Praktisch ist beides.



Die Hintergrund- und auch die Vorgeschichte werden wie schon im Vorgänger in schnellen Comic-Book-Sequenzen erzählt



Bei dieser Nebenquest hat sich der Gegner auf einem Kanonenboot verschanzi. Blöde Idee, denn Wasser und Elektrizität entfalten miteinander wundersame Wirkungen



Um schneller vorwärtszukommen, nutzen Sie Oberleitungen, Bahnschienen oder Stromkabel.

Sightseeing

Abseits der Kämpfe und Missionen lädt New Marais zum Erkunden ein. Wie im realen Vorbild New Orleans gibt es sumptige Vororte mit Holzhütten, Vergnügungsviertel und vieles mehr. Wenn jedoch Laufen zu anstrengend ist, der nutzt Coles Elektrokräfte für ein komfortables Schnellreisensystem. Da der gute Herr nämlich vor Elektrizität nur so platzt, nutzt er Stromkabel, Oberleitungen und Bahnschienen zur flotten Fortbewegung. Punkte direkt auf der Karte auszuwählen, um

dahin beordert zu werden, ist jedoch nicht möglich. Damit die Stadtrundfahrt nicht umsonst ist, finden Sie überall Splitter, die Ihre Lebensenergie erhöhen, sowie Audiobänder, die etwas mehr von der Hintergrundgeschichte erzählen. Zudem werden kurz nach Release bunte Symbole auf Ihrer Karte auftauchen: Community-Level. Im Lieferumfang enthalten ist nämlich ein leistungsstarker Editor, mit dem Sie eigene Missionen oder gar Minispiele entwerfen können. Wer öfter auf der PlayStation unterwegs ist, dürfte sich nun

Sie können die Projekte anderer Spieler bewerten.

Die Kehrseite der Medaille

So hübsch New Marais auch ist, beim Erkunden der Stadt fallen zwei der Hauptprobleme des Spiels auf. Zum einen wird die offene Welt – wie bei vielen anderen Vertretern des Genres – durch Abstriche bei einigen Grafikeffekten bezahlt. In der Nähe von Nebelschwaden etwa fällt eine extreme Kantenbildung auf. Viel nerviger ist allerdings die teils schon ZU exakte Steuerung.

Mitunter landet Cole dermaßen zielgenau auf irgendwelchen Vorsprüngen und Geländem, dass das Manövrieren zwischen diesen Dingen hindurch zur Qual wird. An anderen Stellen wiederum weigert er sich, Vorsprünge zu ergreifen, oder sagt aufgrund von Clipping-Fehlern durch Gegenstände durch – Frustgefahr. Dritter Kritikpunkt ist die KI. Ihre Gegner verhalten sich zwar bis auf einige Ausnahmen intelligent, die Zivilisten hingegen sind dumm wie Toastbrot. Gerade als rechtschaffener Cole ist es ärgerlich, wenn Zivilisten blind in Ihre Attacken hineinlaufen. Doch genug gemeckert, Infamous 2 ist ein tolles Spiel geworden, das seinen ohnehin schon guten Vorgänger noch einmal toppt.

Infos zum Spiel

PREIS Ca. € 60
USP-FREIGABE ab 16 Jahren
TERMIN 10.06.2011
SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION

Geschrieben ist bei Infamous 2 gar nichts. Auch die deutschen Sprecher machen einen guten Job. Wer trotzdem lieber auf Englisch zugeht, kann das Ganze bequem im Menü umstellen – vordröck!

MEKSPIELER-OPTIONEN

Mithilfe des Editors bauen Sie eigene Missionen oder gar Minispiele. Diese laden Sie dann auf den Server, wo die Community fortan die Levels spielen und bewerten kann. Einen richtigen Mehrspieler-Modus gibt es jedoch nicht.

Sascha meint

„Besser als der erste Teil, mit allen Schwächen“

Mein Vorrat! » Den ersten Teil habe ich gemocht, auch wenn er kleinere Schwächen hatte. Hoffentlich ist zumindest die Steuerung verbessert.

Das erste Infamous hat mich damals groß geschüttelt: drei Gamepads und vier Millionen Nerven gekostet. Gerade die oftmals ZU genaue Steuerung ließ mich laut fluchen. Aber ich habe trotzdem bis zum Abende durchgehalten, was vor allem an der tollen Story mit ihrer Superhelden-Comic-Atmosphäre lag, aber natürlich auch an den ersten Fähigkeiten. All diese Aspekte finden sich genauso im zweiten Teil wieder, auch wenn sich die Gewichtsverhältnisse etwas verschoben haben. Die Steuerung funktioniert etwas besser, nervt aber dennoch hin und wieder. Story und Atmosphäre sind immer noch toll, werden aber nun von den spaltbildenden und abwechslungsreichen Fähigkeiten und dem überarbeiteten Nahkampf in den Schatten gestellt. Wer also schon immer mal als Superheld durch ein virtuelles New Orleans laufen wollte, ist bei Infamous 2 an der richtigen Adresse.



Wertung

PRO

- Spektakuläre Spezialattacken
- Schicke Superheldenatmosphäre
- Motivierendes Kampfsystem
- Umtragreicher Editor

CONTRA

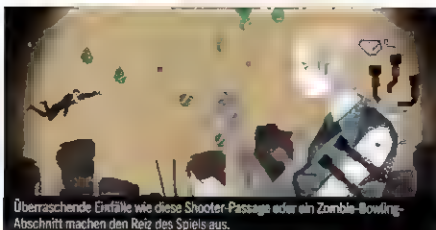
- Mitunter hakelige Steuerung
- KI teilweise unfassbar dumm

GESAMTWEERT MEHRSPIELER

87 --



In der düsteren Schattenwelt kann Garcia nur kurz überleben – allem ändert sich diese sexy Stripperin nichts.



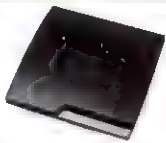
Überraschende Effekte wie diese Shooter-Passage oder ein Zombie-Bowling-Abschnitt machen den Reiz des Spiels aus.



Aus der Schulterperspektive ballern Sie auf riesige Monster – das erinnert teilweise sehr an die Resident Evil-Serie.

Shadows of the Damned

Auf Teufel komm raus!



Genre: Action | Entwickler: Grasshopper | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 22. Juni 2011

Text: Thorsten Kuchler

Niveaulos und beschämend unterhaltsam: der Spiel gewordene Männerabend!

Genital-Gags, halb nackte Frauen. Alkohol in Massen. Was klingt wie ein typischer Tag in der PC ACTION-Redaktion, ist in Wahrheit der wohl verrückteste Horror-Shooter aller Zeiten. Denn das, was die Herren Suda 51 (No more Heroes, PS3) und Shinji Mikami (Resident Evil 4) mit Shadows of the Damned abliefern, ist alles andere als normal. Der Wahnwitz geht schon beim Helden des Spiels los: Garcia Hotspur ist ein mit wilden Tätowierungen vollgekratzter Mexikaner, der gerne Dämonen jagt und ständig Macho-Sprüche ablässt. Da trifft es sich fast schon gut, dass der Herrscher der Hölle Garcias sexy Geliebte entführt – also auf in die feurigen Schlünde!

Sprechendes Schießeszen

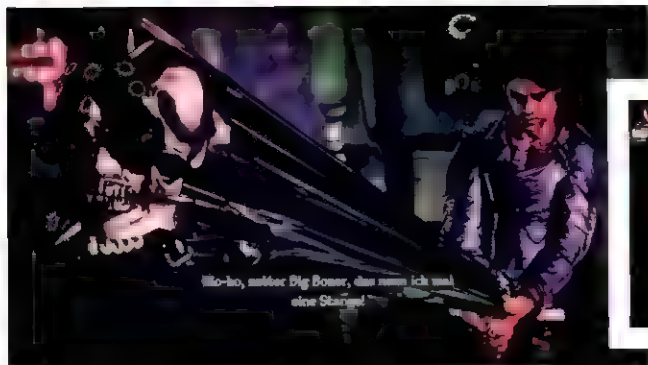
Der wichtigste Verbündete des Helden ist ein ständig plappernder Totenschädel namens Johnson, der sich in Waffen verwandeln kann. Das mag beknackt klingen, ist aber eine der Stärken des Spiels. Denn während der Schießereien können Sie mittels Steuerkreuz blitzschnell zwischen drei Bailermännern hin und her wechseln. Der Boner ist eine Art Pistole, die Teether ein Maschinengewehr-Verschmitt und der Skullcussionier fungiert als Schrotflinte. Dieses Offensiv-Trio wird im Laufe des Abenteuers noch durch Upgrades aufgewertet – und zwar immer dann, wenn Sie einen der gigantischen Bosse besiegen. Apropos Geg-

ner: Das Spiel bombardiert Sie förmlich mit Monstermassen, die Sie dann fein säuberlich aus der Schulterperspektive wegballern. Dabei fällt leider auch auf, dass sich Shadows of the Damned im Vergleich zu einem Grusel-Meisterstück wie Dead Space deutlich sperriger steuert. Garcia bewegt sich arg hampelig, die Kamera vollführt in engen Räumen wilde Schlingereien. Nach einer halbstündigen Kennenlernphase kommen Sie aber gut mit den Kontrollen zurecht – und dann geht der Spaß so richtig los!

Lachen ist die beste Medizin

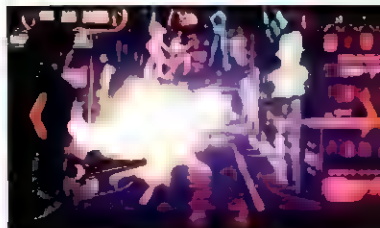
Es mag makaber klingen, aber Shadows of the Damned ist eines der lustigsten PS3-Spiele überhaupt.

Das liegt vor allem daran, dass den Entwicklern offenbar nichts heilig ist: Da werden Pimmelwitze genossen, nackte Frauen als Hüpfplattform verwendet und Schnäpse zum Lebensenergie-Spender umfunktioniert. Glücklicherweise hat EA auf eine deutsche Sprachausgabe verzichtet, denn die hätte den Wortwitz des englischen Originals sowieso niemals einfangen können. Rechtschreibfehler in den Untertiteln sind aber dennoch präsent. Ebenso wie die Grafikmacken. Zu Beginn jeder Mission dauert es gut und gerne 20 Sekunden bis alle Texturen korrekt dargestellt werden. Zudem sehen einige Bereiche so matschig und braun aus, dass man Garcias miese Laune gottgläubisch ziehen kann.



◀ Wenn Johnson sexuell erregt ist, verwandelt er sich

▼ ... in eine gigantische Flinte, die sich „Big Boner“ nennt!



Im Dunkeln ist gut munkeln

Gut gelungen ist indes die Heli-Dunke-Spremechanik: Ab und an werden Levels von einem schwarzen Schleier eingehüllt. Dieser knabbert nicht nur an Garcias Gesundheitsbalken, sondern schützt zu allem Unglück auch noch seine Gegner. Nun müssen Sie mit Ihrer Lichtpistole auf an den Wänden hängende Ziegenköpfe schießen – denn diese tauchen dadurch den gesamten Bereich wieder in Licht. Auch bei einigen Rätseln kommt diese Mechanik zum Einsatz. So müssen Sie beispielsweise absichtlich in den schwarzen Nebentauchen, um bestimmte Schalter sichtbar zu machen. Andere Puzzle-Einlagen sind einfach nur herrlich bitterböser Unsinn: Garcia spielt Zombie-Bowling, fliegt seitwärts durch eine 2D-Shooter-Passage und öffnet Portale, indem

er Äpfel (!) in deren lebendige Türschlösser (!!!) stopft. Da ist es dann auch nur noch eine Randnotiz, dass der typische Item-Shop von einem homosexuellen Dämon betrieben wird, der sich gerne Juwelen in den Rachen stopft.

Ein Ende mit Schrecken

Positiv erwähnen wollen wir noch das Finale der Handlung. Der Abspann ist durchaus clever und stimmt einen als Videospieler fast schon etwas nachdenklich. Und falls Sie jetzt nachdenken: „Hm, soll ich mir dieses Spiel trotz der nicht soooo hohen Verkaufszahlen?“ Dann sagen wir Ihnen Folgendes: Wer auf abgedrehte Filme wie *From Dusk till Dawn* steht und mindestens 18 Jahre alt ist, für den ist *Shadows of the Damned* ein echter Geheimtipp – das Ding wird Kult, garantiert.

Alles nur geklaut?

Seine Hell-Dunkel-Mechanik hat sich *Shadows of the Damned* „abgeschaut“.

Und zwar beim Xbox-Exklusivtitel *Alan Wake*. Das Actionspiel von den Max Payne 2 Machern Remedy dreht sich um einen Autor namens (Überraschung!) Alan Wake, dessen Schauergeschichten plötzlich real werden. Fortan kämpft der Schreibberling vor allem gegen die Dunkelheit. Denn sämtliche Gegner im Spiel sind in einen schwarzen Schleier gehüllt, der sie unversehrbar macht. Erst wenn Wake das Schurkenpack mit seiner Taschenlampe anleuchtet, verliert er seinen düsteren Panzer. Passenderweise sind auch die Checkpoints im Spiel Straßenlaternen, unter denen der Held Schutz findet. Echt schade, dass es dieses spannende Stück Software nur für Microsofts Xbox 360 gibt. Die PC-Version wurde ja leider eingestampft.



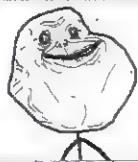
Infos zum Spiel

PREIS € 69,95
JUG-FREIGABE Ab 18 Jahren
TERMIN 22.06.2011

SPRACHE/TEXT Englisch/Deutsch

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Tja, einen Mehrspieler-Modus gibt es nicht. Nicht mal einen Koop-Modus. Im Split-Screen. Aber wer braucht den schon.



Thorsten meint

„Ein Hoch auf diesen actionreichen Irrsinn!“

Mein vorurteil: Wenn William und Soda 51 zusammen an einem Spiel arbeiten, kommt sicher ein actionreicher Einzelshooter bei raus.

Ich bin mir ziemlich sicher: Die Herren Mixalm und Soda 51 haben sich während der Entwicklung von *Shadows of the Damned* schlapp gelacht! Darüber, dass sie einen solchen Irrsinn von Videospiel machen dürfen – und darüber, dass dieser auch noch ausgerechnet von einem Mega-Konzern wie Electronic Arts finanziert wird. Zum Glück überträgt sich die gute Laune auch auf die PS3-Spieler. Denn der groteske Höllentrip sorgt trotz Schwächen für neun Stunden Shooter-Spaß voller „Was zum Geier?“-Momente. Alleine die Sprüche des dämigen Johnson sind es wert, diese Action-Groteske durchzuzeichnen. Wer also ein Resident Evil für Spaßvögel sucht oder etwas für abgedrehten Horror der Marke *From Dusk till Dawn* üngt hat, der ist hier genau richtig. Zumal das derbe Geblöle auch noch ungeschritten ist, was angesichts einiger Splatter-Szenen überrascht. Hut ab, liebe USK!



Wertung

PRO

- Anarchistischer Humor
- Motivierendes Waffensystem
- Komplett ungeschritten

CONTRA

- Bis auf das Ende eher öde Story
- Technisch teils arg altbacken
- Sperrige Steuerung, nervige Kamera

EWELZSPIELER MEHRSPIELER

78 --

HARDWARE- UND TUNING-TIPPS

Wieviel RAM brauche ich und was dürfen die Speicherriegel kosten? Wir klären Sie auf!



Wer aktuell günstigen Arbeitsspeicher erwerben will, muss sich neben Kapazität und Kühlung auch Gedanken über Latenzen und Taktraten der Module machen.

Kaufberatung Arbeitsspeicher

Die DDR-Hitparade

„Greifen Sie zu!“, locken die niedrigen RAM-Preise. Wir verraten, ob sich das Aufrüsten lohnt und welcher Speicher für Ihren PC geeignet ist.

Text: Daniel Möllendorf

DDR3-Speicher ist derzeit sehr günstig: Zwei Module mit je zwei Gigabyte bekommen Sie bereits für 35 Euro. Im Rechner vieler PC-Games-Leser stecken bereits vier Gigabyte Arbeitsspeicher – lohnt sich noch mehr RAM? Viele andere wollen aktuell auf ein Sandy-Bridge-System umsteigen und suchen die passenden DDR3-Module. Schließlich bieten die neuen Intel-Prozessoren sehr viel Leistung zum kleinen Preis und die passenden Hauptplatinen sind in der neuen fehlerfreien Revision B3 verfügbar (achten Sie beim Kauf auf die Kennzeichnung „B3“). Dabei verführen die günstigen Preise dazu, in teures High-End-RAM mit hohen garantierten Taktraten und auffalligen Kühlrippen zu investieren. Egal ob Sie bereits vier Gigabyte RAM haben oder einen neuen PC zusammenstellen möchten – so viel vorab: Nach der Lektüre dieses Artikels können Sie viel Geld sparen.

Kapazität: Viel hilft viel?

Hauptspeicher ist durch mehrere wichtige Eigenschaften gekennzeichnet, die wir alle in diesem Artikel berücksichtigen: Die erste ist natürlich die Kapazität. Die meisten Module (DIMMs) im Handel bieten zwei Gigabyte. Dank gesunkener Preise müssen Sie mittlerweile zum ersten Mal für RAM-Riegel mit vier Gigabyte praktisch keinen Aufpreis pro Megabyte bezahlen: Ein Vier-Gigabyte-Modul kostet fast genau doppelt so viel wie eine vergleichbare Variante mit zwei Zwei-Gigabyte-Riegeln (jedenfalls bei niedrigen Taktraten). Praktisch alle Platinen für Phenom-II- (Socket AM2/AM3), Core-2- (Socket 775) oder Core-CPU's (Socket 1156/1155) sind mit vier RAM-Bänken ausgestattet. Wenn Sie einen entsprechenden PC mit zwei 2.048-Megabyte-Modulen haben, lassen sich natürlich einfach zwei weitere DIMMs mit jeweils zwei Gigabyte nachrüsten. Ob sich das lohnt, hängt stark

davon ab, wofür Sie Ihren PC verwenden. Wenn Sie hauptsächlich spielen, brauchen Sie keine acht Gigabyte RAM. Bei unserem Test mit sieben beliebigen Spielen stieg bei keinem einzigen die Frame-Rate, als wir acht statt vier Gigabyte nutzten. Auch der subjektive Spieleindruck änderte sich nicht. Bereits mit vier Gigabyte traten keine störenden Zwangspausen (beispielsweise nach dem Level-Start) auf. Die Ladezeiten waren mit acht Gigabyte nur bei einem einzigen Spiel kürzer: Lediglich *Starcraft 2* lud unsere Benchmark-Szene schneller ein. Da Sie bei Online-Schlachten allerdings ohnehin auf Ihre Mitspieler warten müssen, relativiert sich dieser Vorteil. Bei allen anderen Spielen reichen vier Gigabyte aus. Die Ladezeiten können unserer Erfahrung nach je nach Spiel eher von einer SSD (etwa *Dragon Age*) oder einer schnelleren CPU (beispielsweise *Anno 1404*) beschleunigt werden. Für unseren Test haben wir bewusst eine Fest-

platte verwendet, die bereits länger im Einsatz ist – also keine frische Windows-Installation. Die WD7500AAS von Western Digital (Kapazität: 750 Gigabyte) arbeitet mit 7.200 U/min sowie 16 Megabyte Cache und entspricht damit einer üblichen Festplatte ohne Besonderheiten. Ein wichtiger Grund, warum viel Speicher bei fast allen aktuellen und vermutlich auch bei den meisten kommenden Spielen keinen Vorteil bringt: Viele Spiele werden als Cross-Platform-Titel entwickelt – das heißt, sie erscheinen für PC, Xbox 360 und PlayStation 3. Da die Konsolen lediglich über 512 Megabyte (Xbox 360) oder gar nur 256 Megabyte (Playstation 3) verfügen, müssen Spieleentwickler mit dem kostbaren Gut Speicher sparsam umgehen – dementsprechend stellen auch die PC-Versionen eines Cross-Platform-Titels meist geringe Ansprüche an das RAM. Selbst wenn Sie mehrere „kleine“ Programme wie Skype, Steam und

einen Down bad im Hintergrund aufen lassen, reichen vier Gigabyte für Spiele. Anders sieht es jedoch aus, wenn Sie Ihren PC für mehrere virtuelle Maschinen nutzen – in dem Fall kann der PC gar nicht genug Speicher haben. Eine weitere Ausnahme sind Systeme mit Sockel 1366: Wegen der günstigen RAM-Preise raten wir, gleich drei Zwei-Gigabyte-Module zu kaufen, damit Sie den (geringen) Performance-Vorteil des Triple-Channel-Interface (Dreikanal-Interface) nutzen können. Wichtig: Für mehr als vier Gigabyte RAM brauchen Sie ein 64-Bit-Betriebssystem. Ansonsten stehen nur 3,5 Gigabyte oder sogar noch weniger zur Verfügung.

Taktrate und Timings: Was Sie wirklich brauchen

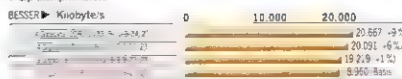
Die zweite wichtige RAM-Eigenschaft ist die vom Hersteller spezifizierte Taktrate. Dieser Wert gibt an, mit welchem Takt die Module stabil laufen sollen. Natürlich arbeiten viele Module per Übertaktung (mit angehobener Spannung) auch mit einer höheren Taktrate. Hochleistungsmodulen ab DDR3-1866 aufwärts funktioniert eben hingegen mit dem angegebenen Takt nicht auf allen PCs fehlerfrei – in manchen Fällen sorgen sogar der Prozessor oder die Hauptplatine dafür, dass der vom Hersteller spezifizierte Takt nicht erreicht werden kann. Das ist besonders bei Phenom-II-CPUs üblich – diese scheitern oft bereits an der DDR3-1600-Marke. Sehr gut für hohe Speichertaktraten eignen sich hingegen Intels Core-i-CPUs für die Sockel 1155, 1156 oder 1366. Wichtig: 800 MHz DDR (interner Takt), DDR3-1600 (verdoppelter und damit effektiver Takt) und PC3-12800 (Übertragungsrunde: entspricht dem effektiven Takt mal acht) stehen für dieselbe Geschwindigkeit. Neben der Taktrate bestimmen die Speicher-Latenzen (auch Timings genannt) die Leistung eines RAM-Moduls. Die wichtigsten Werte sind die CAS-Latenz (TCL), das RAS to CAS Delay (TRCD), die RAS Precharge Time (TRP) und die Cycle Time (TRAS) – man spricht hierbei von den vier Hauptlatenzen. Darüber hinaus gibt es zahlreiche weitere Unterkategorien (Sub-Timings), die je-

doch eher für Stabilität und Kompatibilität wichtig sind, bei der Leistung aber nur einen geringen Unterschied machen. Wählen Sie hier einfach die „Auto“-Einstellungen. Auch die Command-Rate beeinflusst die Performance kaum, sie hat aber großen Einfluss auf die Stabilität – wir empfehlen den langsameren, aber sicheren Wert „2T“, gerade wenn Sie mehr als zwei Module verwenden. Im Test profitierte allerdings selbst ein auf 4 GHz übertakteter Core i7-2600K kaum von einer höheren RAM-Taktrate. Bei sieben getesteten Spielen war sogar Speicher mit der High-End-Taktrate DDR3-2133 und den Latenzen 9-10-9-24, 2T im Durchschnitt nur drei Prozent schneller als DDR3-1333-RAM mit den Timings 9-9-9-27, 2T. Bei unseren Anwendungs-Benchmarks (siehe Diagramm rechts) sind es sogar nur 2,5 Prozent. Einzige Ausnahme ist **Starcraft 2**. Hier schnell die Framerate um neun Prozent nach oben – das kann in kritischen Situationen den wichtigen Unterschied zwischen nicht mehr flüssig und schnell gerufen für gutes Einheiten-Mikromanagement bedeuten. Allerdings ist DDR3-1600-RAM mit den niedrigen Latenzen 7-7-7-21 hier genauso schnell wie DDR3-2133 mit 9-10-9-24. Wenn Sie hauptsächlich **Starcraft 2** spielen, empfehlen wir daher das günstigere DDR3-1600-RAM mit niedrigen Latenzen. Auch hier gibt es eine Ausnahme, die allerdings nur wenige Leser betreffen dürfte: Wenn Sie bei der Übertaktungs-Rekordjagd in den weltweiten Ranglisten mitmachen wollen, zählt natürlich jedes MHz – auch beim Speichertakt. So profitiert der beliebte Benchmark Super Pi von schnellerem Speicher. Für die meisten Anwender und Spieler reicht aber (je nach Budget) DDR3-1333- oder DDR3-1600-Speicher.

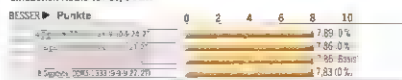
Spannung und Speicherkühler
Speicherhersteller versuchen, mit wuchtigen, die Speicherbausteine der RAM-Module abdeckenden Kühlern aufzufallen. Intell empfiehlt jedoch, die RAM-Spannung nicht auf mehr als 1,65 Volt anzuheben – sonst kann die CPU beschädigt werden. Dieser Wert liegt nur knapp über dem DDR3-Standard (1,5 Volt). Daher ist die Ab-

Anwendungen: Nur geringe Vorteile

7-Zip (komprimieren)



Cinebench R11.5 (CPU), 64 Bit



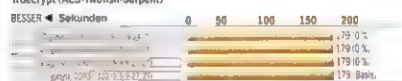
Paint.net 3.36 (PDM-Bench)



Super Pi Mod 1.54M



Truecrypt (AES-Twofish-Serpent)



x264 HD v3.0



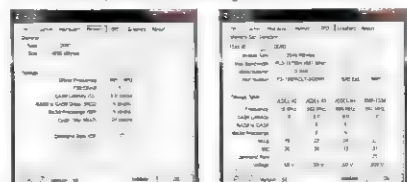
Standard

System: Core i7-2600K @ 4 GHz, 2 x 2.048 oder 4 x 2.048 Megabyte GeForce GTX 580, Gigabyte P67A-U7, Western Digital WD7500AAKS (7.200 U/min, 16 Megabyte Cache), Windows 7 x64, GeForce-Treiber 266.56. Benchmark: DDR3-2133 ist um Schnitt nur 2,5 Prozent schneller als DDR3-1333 mit ähnlichen Latenzen.

Bisheriges RAM erkennen

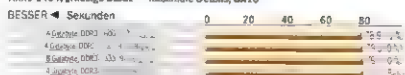
Wenn Sie zusätzlichen Arbeitsspeicher einbauen und die vorhandenen Module weiter nutzen möchten, sollten Sie die alten zunächst identifizieren.

Einfacher als die Info-Aufkleber direkt auf den Speichermodulen ist das Hilfsprogramm CPU-Z (www.cpuz.de). Unter „Memory“ steht, mit welchem Takt und welchen Latenzen die Module derzeit laufen. Wenn Sie oben auf den Reiter „SPD“ klicken, können Sie erkennen, welche Bänke auf dem Mainboard belegt sind. Wenn Sie DDR3-1333-Module verwenden, ist es nicht ratsam, diese mit neuem DDR3-2000-RAM zu kombinieren, da dieses nur im 1333er-Modus laufen würde. Bei Mischbelegung sollten Sie grundsätzlich im BIOS (oder dessen Nachfolger UEFI) manuell die vom Hersteller spezifizierten Werte der langsameren Module einstellen.

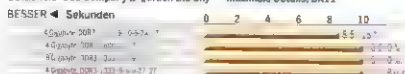


Spiele-Ladezeiten: Unterschiede sind nur gering

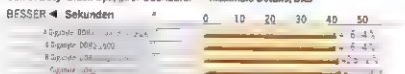
Anno 1404, „Riesige Stadt“ – maximale Details, DX10



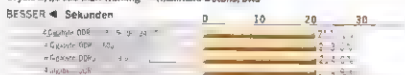
Battlefield: Bad Company 2 „Crack the Sky“ – maximale Details, DX11



Call of Duty: Black Ops „Der Überläufer“ – maximale Details, DX9



Crysis 2 „Dead Man Walking“ – maximale Details, DX9



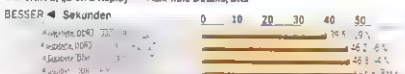
Dragon Age 2 „Oberstadt“ – maximale Details, DX11



Mass Effect 2 „Aea, Hugo Gernsback“ – maximale Details, DX9



Starcraft 2 „2 on 2 Replay“ – maximale Details, DX9

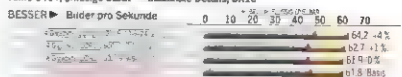


Standard

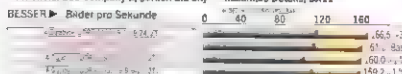
System: Core i7-2600K @ 4 GHz, 2 x 2 048 oder 4 x 2 048 Megabyte, GeForce GTX 580, GigaByte P67A-UD7 Western Digital WD7500AAKS (7 200 U/min, 16 Megabyte Cache), Windows 7 64bit, GeForce-Treiber 286.56 für Dragon Age 2: 270.51 Beta. Bemerkungen: Lediglich bei Starcraft 2 sinkt die Ladezeit mit acht Gigabyte sprunghaft.

Spieleleistung: 4 GigaByte DDR3-1333 reichen aus

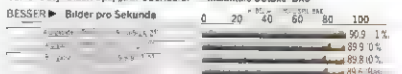
Anno 1404, „Riesige Stadt“ – maximale Details, DX10



Battlefield: Bad Company 2 „Crack the Sky“ – maximale Details, DX11



Call of Duty: Black Ops „Der Überläufer“ – maximale Details, DX9



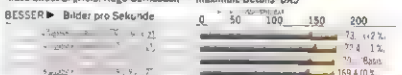
Crysis 2 „Dead Man Walking“ – maximale Details, DX9



Dragon Age 2 „Oberstadt“ – maximale Details, DX11



Mass Effect 2 „Aea, Hugo Gernsback“ – maximale Details, DX9



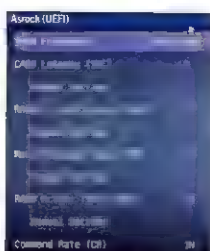
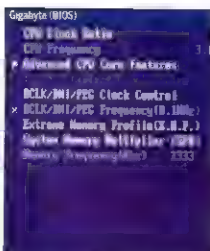
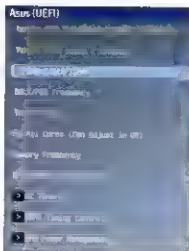
Starcraft 2 „2 on 2 Replay“ – maximale Details, DX9



Minimum Fps Standard

System: Core i7-2600K @ 4 GHz, 2 x 2 048 oder 4 x 2 048 Megabyte, GeForce GTX 580, GigaByte P67A-UD7 Western Digital WD7500AAKS (7 200 U/min, 16 Megabyte Cache), Windows 7 64bit, GeForce-Treiber 286.56 für Dragon Age 2: 270.51 Beta. Bemerkungen: Nur bei drei Spielen bringt schnelleres RAM einen leichten Leistungs-Vorteil.

RAM richtig einstellen



Bei Asus rufen Sie „A Tweaker“ oder „Extreme Tweaker“ auf. Dort stehen RAM-Takt und Spannungen zur Verfügung. Die Lizenzen finden Sie im unteren „DRAM Timing Control“. Im BIOS von GigaByte gibt es diese Einstellungen unter „Advanced Frequency Settings“. Beim MSI-UEFI heißt das Menü „OC“ und bei Asrock „OC Tweaker“ oder ähnlich.

wärme von RAM-Modulen auch bei schnellen oder übertakteten Modulen mit 1,65 Volt relativ gering. Wichtig ist zudem, dass die RAM-Riegel trotz Kühlung nicht zu hoch sind, ansonsten passen die Module nicht unter breite CPU-Kühler – messen Sie vor dem Kauf den zur Verfügung stehenden Platz. Die Höhe der Module geben wir stets bei unseren Tests mit an. Vorangegangene Untersuchungen zeigen zudem Stromsparmodule mit 1,3 oder 1,35 Volt bringen bei Desktop-PCs nur einen geringen Vorteil.

Aufrüstbeispiele

Wer derzeit zwei Gabyte a tes DDR2-RAM hat sollte auf vier Gabyte aufrüsten – entsprechende Module sind zum fairen Preis erhältlich. Wenn Sie allerdings bereits vier Gigabyte besitzen oder sich in den nächsten Monaten ohnehin einen neuen PC eisen wollen, lohnt es sich nicht mehr, DDR2-Speicher zu kaufen. Wenn Sie bereits DDR3-RAM haben und weitere Module ergänzen möchten, stellen Sie manuell im BIOS/UEFI die Spezifikationen der langsamsten Module ein (Tipps finden Sie unten links). Bei aktuellen Boards können

Sie die Latenzen sogar pro Speicherkanal unterschiedlich einstellen. Wichtig beim Einbau: Wenn Sie nur zwei Module haben, verwenden Sie bei Intel-PCs den Steckplatz, der am weitesten vom CPU-Sockel entfernt liegt, sowie den übernächsten Steckplatz. Bei AMD-Systemen sind hingegen die Bank direkt beim CPU-Sockel und die übernächste richtig.

Fazit

Kaufberatung Arbeitsspeicher

Anspruchsvolle Spieler, die ein Sockel-1155-System haben, können für einen kleinen Aufpreis mit DDR3-1600-RAM einen geringen Vorteil nutzen. Acht Gigabyte lohnen sich hingegen nur, wenn Sie besonders speicherhungrige Anwendungen (etwa Virtualisierung) nutzen. Ist Ihnen eine gute Kühlung wichtig, setzen Sie auf Kühlrippen statt Schläufen. Für Arbeits- sowie HTPCs oder für Spiele reichen jedoch vier Gigabyte DDR3-1333-Speicher – so können Sie viel Geld sparen.



Standard-Heatspreader und Module ohne Kühlung werden etwa gleich warm (siehe oben). Wir haben die Werte von drei Temperaturfühlern zwischen den Chips gemittelt.



Anders als übliche Schlaufenkühler bringen die Kühlrippen beim Corsair Dominator GT einen messbaren Vorteil. Wir haben stets mit DDR3-1600 und 1,65 Volt gemessen.



Der optimale Arbeitsspeicher für Ihre Ansprüche

Was ist Ihnen am wichtigsten?

Spiele (Sockel 1156 oder AM3)

AM3-PCs profitieren kaum von DDR3-1600 und bei den weit verbreiteten Sparpicks Core i7-750/760 ist ohne Übertaktung nur DDR3-1333 möglich.



Empfehlungen:

- 4 Gabyte: Kingston Ripjaws X F3-10666C7D-4GBHX Preis: Ca. € 40,-
- 8 Gabyte: Kingston Ripjaws F3-10666C7D-8GBHX Preis: Ca. € 65,-

Spiele (Sockel 1155)

Sandy Bridge-Prozessoren bieten einen Teller für DDR3-1600: manche Spiele sowie Anwendungen profitieren leicht davon und der Preis ist fair.

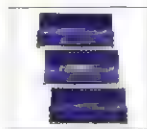


Empfehlungen:

- 8 Gabyte: Corsair Vengeance CM28GX3M2A1600C9 Preis: Ca. € 75,-
- 4 Gabyte: Corsair Vengeance Ripper ER3000A Preis: Ca. € 40,-

Spiele (Sockel 1366)

Da Speicher derzeit günstig ist, lohnt es sich, dies statt zwei Module zu kaufen. So nutzen Sie das Triple-Channel-Interface von 1366er-Prozessoren.



Empfehlungen:

- 6 Gabyte: Kingston Hyper X MHX1866C903T1K3/6GX Preis: Ca. € 120,-
- 12 Gabyte: Corsair Vengeance CM212GX3M2A1600C9 Preis: Ca. € 110,-

Übertakten

Das G-Skill Duo lief im Test samt Core i7-2600K problemlos mit DDR3-2133. Wer acht Gigabyte benötigt, nimmt das Corsair Parich-Ritz.



Empfehlungen:

- 4 Gabyte: G-Skill Ripjaws X F3-17000CL9D-4GBXMD Preis: Ca. € 100,-
- 8 Gabyte: Corsair XMS3 CMX8GX3M2A2000C9 Preis: Ca. € 115,-

Arbeiten oder Filme anschauen

DDR3-1333-Speicher reicht. Die Kingston-Module sparen Platz in kleinen Gehäusen. Wer Virtualisierung nutzt, kann acht Gigabyte brauchen.



Empfehlungen:

- 4 Gabyte: Kingston KVR1333D3N9K2/4G Preis: Ca. € 35,-
- 8 Gabyte: Teamgroup Elite TE38192M1333HSDC Preis: Ca. € 60,-

TOP 10

E3? Vorbei! Hier eine Rangliste mit unseren schönsten Erlebnissen und Anekdoten der E3 2011.

DIE MESSE ÖFFNET IHRE PFORTEN

Der erste Schritt durch die just geöffneten Messeportale ist etwas ganz Besonderes. Nicht nur, weil die Atmosphäre plötzlich von freudiger Erwartung in freudige Erregung umschlägt und sofort das Adrenalin den Kreislauf in ein mehrstündiges „Yehaw!“-Stadium versetzt. Auch nicht, weil man, sofern man kurz innehält, von den Menschenmassen umspült wird wie ein Feis in der Meeresbrandung

Nein, das Tollste daran ist die hämische Freude, die wir verspüren, sobald wir die armen Trolle erblicken, die sich in die bereits Sekunden nach der Eröffnung langen Menschenschlangen am EA-Stand zwängen – als coole Media-Guys haben wir da freilich einen Termin und werden vom netten PR-Mann ganz ohne Warten direkt zu den Spielen gelotst. Ätsch, ihr Loser!


10

INSELHOPPING

Für eine exklusive Hitman-Veranstaltung flog man einen aus unserer Reisegruppe – wir schienen nämlich in Richtung von Kollege Stange – mit dem Helikopter auf die Luxus-Insel Catalina Island, wo man ihn nicht, so wie es verdient hätte, mit einer Klavierversion bearbeitete, sondern stattdessen mit exquisiten Hopfenkaltgetränken,

Opernarien und wohl-mundenden Häppchen verwöhnte. Das Helikopterfliegen fand unser reisefreudiger Ossi dabei allerdings am düftesten, auch wenn das Fluggerät nur „so viel G-Kräfte wie ein Aufzug“ entwickelte


9

UBISOFT

Am besten gefiel uns in diesem Jahr der Auftritt von Ubisoft. Zum einen, weil es höchste Zeit für den Flora-, Fauna- und Feuer-Simulator Far Cry 3 wurde, zum anderen, weil die Pressekonferenz nicht annähernd so peinlich war wie die im vergangenen Jahr – und zu guter Letzt, weil bei der Präsentation des neuen Brothers in Arms' leckeres Spaten-Optimierer ausgeschrieben wurde. Und nach vier oder fünf Präsentationen fanden wir nicht nur das neue Konzept von Brothers in Arms toll, sondern auch alle anderen Spiele am Stand von Ubisoft

8

7


OH, WII U, AH!

Der „Nicht mehr nur Hüpf- und Wedel-, sondern jetzt auch mit Touch“-Controller mitsamt der „Nicht mehr nur Klätzchen, sondern jetzt auch mit HD“-Konsole von Nintendo beschäftigte in Los Angeles die Massen – und da wir mit Herrn Fischer ja genug Masse dabei hatten, uns logischerweise auch. Gut, die Argumentation hinkt ein wenig. Fakt ist aber: dass das Teil auch für Core-Gamer zumindest ein bisschen spannend werden könnte


6

DER „REGENBOGEN-ZWISCHENFALL“

Es gibt Ereignisse im Leben eines Spiele-redakteurs, über die er sich lieber aus-schweigen möchte – und es gibt unbeabsichtigte Besuche in Regenbogen-Szenelokalen, wo das Licht ganz schummrig ist, fast nur Männer verkehren, alle mit hoher Stimme reden, die Jägermeister-Partycrew versucht, Gäste abzufüllen, auf dem Klo eine Diskokugel hängt und der Kellner mit einer Hand auf des Redakteurs Schulter fragt: „Hi Boys, are you here for the gay party weekend?“ Zum Nachhaken ist das Gan-



ze natürlich völlig ungeeignet, für Unbelehrbare, die zufällig in der Gegend sind. Der Jaden hieß „Hamburger Mary's“ und befriedigte unsere niederen Fleischgeüste ganz hervorragend. Der Kerl mit dem Backen im Gesicht, ist übrigens der PR-Mann von Activision. Heißt Bland und möchte nicht erkannt werden

4 MESSE-BABES



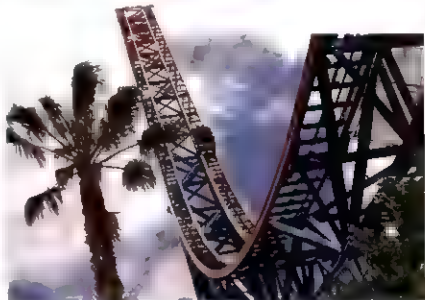
Babes in Messehallen erfreuen des Besuchers
Auge und meistens auch
seine Libido Auf einer
Veranstaltung, bei
der es in erster
Linie darum
geht, Auf-
merksamkeit
zu erzeu-
gen ist das
ein durch-
aus probates
Mittel. Dass
die Aufmerk-
samkeit eigentlich
dem ausgetretenen
Software-Produkt gel-
len sollte und nicht der unver-

scharften Oberweite der sinnlos dazu drapierten Damen, scheint niemanden zu stören – jns natürlich erst recht nicht!

3 DER SUPERMAN-RIDE

So ein Ausflug nach Übersee ist meist mit etwas Freizeit versehen, schließlich will ja keiner direkt aus dem Flieger in Richtung Messe wanken. Zur Akklimatisierung gönnt sich der kosmopolitische Spieeredakteur dann oft etwas Entspannendes, einen kleinen Ausflug ins Landesinnere etwas, das ihn auf eine Weile angeht mit den Einheimischen brgt. Und was wäre amerikanischer als ein Achterbahn-

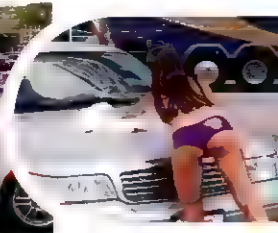
vergnügungspark? Nur die „Befreiung“ eines ödnisartigen Wüstenstaates im Fernen Osten vielleicht, aber wir bevorzugen dann doch den Hölle-ritt auf den Schienenfahrzeu- gen. Der PCA-Fanvor der Superma- „mit 140 Sachen rückwärts pfeilge- rade in die Luft und wieder zurück in 5 Sekunden“-Ride, oder wie Koll- ge Fischer ihn nennt: die „Hühnhüh- hühnhühnhühnhühnhüh-Bahn, die Pudd ng in die Knie zaubert“!



5 BABES AUSSERHALB DER MESSE



Was ist noch besser als heiße Babes in drastisch klimatisierten Messehallen? Richtig: Noch heißere Babes in der absolut unklimateisierten karifornischen Juni-Sonne. Zu deren Unglück müssen sie auch, unter der Flagge von THQs Saints Row: The Third, noch schweißtreibende Arbeit verrichten.



was freilich das Tragen von zu viel Klamotten unangenehm werden ließe. Die logische Lösung hatte drei kurze Silben, bestand glücklicherweise aber nur aus zwei noch viel kürzeren Stoff-Teilen: Bi-ki-ni. Ah, toll! Ach übrigens: Danke, THQ, fürs Waschen des (eigens dafür angemieteten) Leihwagens!

2

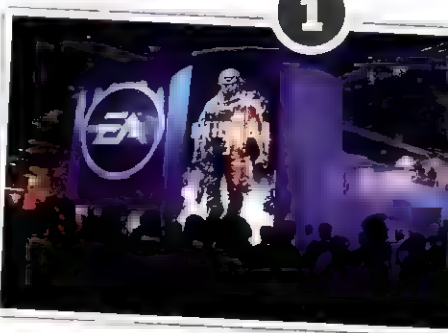


FLEISCHLICHE SÜNDEN

Egal ob mit Beef Jerky vom Farmer's Market (3rd Ecke Fairfax, Burger und Fritten „Anna Style“ bei In-and-Out überall an der Westküste) oder [Mac and Cheese?] im Yardhouse (am LA Live für einen mehrtägigen Messeaufenthalt braucht es Nahrung mit optimalem Verhältnis von Brennwert zu US-Dollar. Und es schmeckt ja auch einfach gut, wenn Cholesterin und nicht Gemüse die Mahlzeit dominiert.

BATTLEFIELD 3

Man mag es fast nicht für möglich halten: Unser Lieblings-E3-Moment hatte doch tatsächlich etwas mit einem Spiel zu tun! Die Rede ist vom Mehrspieler-Hands-on mit dem neuen **Battlefield**, das uns Speicher in die Mundwinkel und Freudentranen in die Augen schreiben ließ – und auch in unseren Hörschen blieb nicht alles ganz trocken (zum Glück gab es danach eine weitere **Brothers in Arms**-Präsentation, bei der wir unser Flüssigkeitshaushalt mit Optimator wieder ausgleichen konnten). Zu schade, dass wir keine Handschellen dabei hatten, um uns an eine der heiß begehrten Sovietstabs



nen zu kettten (be. Punkt 6 hätte man uns da sicher helfen können), und so bleibt uns nur das viel zu kurze, aber wahr/sinnig prägende Erlebnis ebenso fundiert und quantifiziert wie ausführlich zu reflektieren. **Modern Warfare 3**, du kannst nach Hause gehen!

LESERBRIEFE@pcaction.de

Der allmonatliche Leserschriftenwettbewerb: Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen“

Kolumne von Christoph Schuster ...

... der Ihnen ein Angebot macht, das Sie dummerweise sehr wohl ablehnen können.

Eine Milliarde Dollar bietet Electronic Arts für die Firma Popcap. Sind die übergeschonnt? Okay, das Objekt der Begierde fährt jährlich bis zu 150 Millionen Dollar in den heimischen Geldschränken. Und der Laden besitzt zukunftsreiche Marken wie Bejeweled, Peggle und Plants vs. Zombies, die auf sämtlichen Plattformen vom PC über Handys bis zur Mikrowelle laufen. Aber trotzdem: eine Milliarde? Warum 3000 viel Geld? Weil Popcap die Spielart der Zukunft bereits heute perfekt beherrscht.

Wer die ewig anschwellenden Umsatzvolumen von Social Games, Casual Games und MMO-Projekten sowie Geschäftsmodelle der Marke Free2Play beobachtet, muss einsehen: Spiele verändern sich rapide. Früher gab es drei Gründe zu spielen: 1. Sie lernen etwas (wenn auch nicht unbedingt fürs Leben) und bringen diese Fähigkeit im Spiel zur Perfektion. 2. Wettkampfscharakter: Sie messen sich mit anderen. 3. Eher unwichtig: Der Schmatzen macht Spaß. Diese Faktoren treffen aber auf die ertragreichsten Spiele unserer Zeit gar nicht mehr zu. Ein WoW wird von vielen Nutzern Hunderte, gar Tausende Stunden gespielt, nachdem sie längst jede Aufgabe gemeistert haben und Gewohnheit statt Spaß regiert. Ein Farmville gar besaß niemals eine so bewältigende Herausforderung, plätschert ohne Sinn und Ziel dahin.

Das Gameplay besteht aus stumpfem Geklicke, ist mehr Arbeit als Spaß. Warum machen wir das? Um diesem Geheimnis auf die Spur zu kommen, mussten wir tiefer in die Verhaltensforschung eintauchen und kämen zu dem Ergebnis: Das Ganze ist ein komplexer Mix aus Belohnung, drohender Bestrafung und gezielt platzierten Erfolgserlebnissen. Vor allem: Bizzard und die Facebook-Seuche Zynga (Gott, wenn noch einer seine Gurken von mir gedungen haben will, den spritz ich EHEC auf's Gemüt!) haben dieses Prinzip der Karotte am Stockchen immer weiter perfektioniert. Und auch die Casual-Könige von Popcap könnten seitenweise wissenschaftliche Abhandlungen zum Verhalten des gemeinen Homo ludens schreiben. Machen sie aber nicht. Sonst wäre ihre Firma niemandem mehr eine Milliarde Dollar wert!

Das Problem an der ganzen Sache ist allerdings nicht, dass ich den genannten Firmen das Geld nicht gönne. Nein, die Gefahr sehe ich vielmehr darin, dass die enormen Gewinnspannen dieser Geschäftspraktiken bei gleichzeitig geringem Risiko (im Fall der Casual und Social Games) denen klassischer Spiele – Sie wissen schon, denen mit Spaß und Reiz und so – den Rang ablaufen. Es lohnt sich nicht länger, ein großartiges Spielerlebnis zu schaffen. Wie das florierende Geschäft mit

Tabak, Drogen und Glücksspiel beweist, ist das Ausnutzen von Suchtfaktoren billiger und wirft mehr Moneten ab. Dummerweise funktionieren diese „Spiele“ aber nur so gut wie das, was man gerade zu tun vermeiden möchte. Deshalb pflegen wir unseren Bauernhof auch alle brav im Büro oder am Schulrechner, spielen Bejeweled, während wir eigentlich abspulen sollten, und verfallen der WoW-Sucht, wenn es im echten Leben mal nicht läuft. Diese Pixelsunden bieten schneidiere, leichtere und häufigere Belohnungsmomente als das wahre Leben oder ein klassisches Spiel. Und das ist es, was mir mehr Sorgen macht als der potenzielle Verzicht auf das nächste Half-Life oder Bioshock. In 20 Jahren gibt es Heerscharen von Menschen, die in ihrem Leben nur einen Bruchteil ihres Potentials abrufen, einfach weil sie ihren naturgegebenen Ehrgeiz in querschnittenen Online-Wellen stillen. Bittere Aussichten, oder? Na ja, eigentlich nicht. Da ich Ihnen gerade verraten habe, wie der Hase läuft, können wir gemeinsam ganz leicht das nächste World of Farmpeggle entwickeln, verschreiben unsere Firma dafür für zwei Milliarden Dollar an EA und genießen unseren Lebensabend mit einem Capri am Strand. Deal? Schreiben Sie Ihre Spielidee an leserbriefe@pcaction.de.

Geschäftstüchtigt: Ihr Christoph Schuster

Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen“ ...



Total ait, Mann!

Hey Leserbriegonkel, Ich bins schon wieder. Und zwar habe ich

durch meinen gamigo Newsletter erfahren das sie da jetzt eine Art Online-Dungeonkeeper haben wo man gleichzeitig einen Helden losschickt um gegnerische Dungeons auszunehmen und gleichzeitig wie bei Dungeon Keeper seinen eigenen Dungeon baut. Falls ihr dazu noch keinen Test habt könntet ihr zur nächsten bzw. übernächsten PCA-Ausgabe ja einen machen, die Idee hört sich schonmal Spaß an.

BJÖRN ALTMANN

Die Idee, einen Test zu einem Browser-Spiel zu machen, hört sich nicht nur Spaßig, sondern auch komisch an. Mal sehen, ob wir zwischen dem achtseitigen Farmville-Test und der großen

Bejeweled-Kompletzlösung noch Platz dafür finden. Aber nur, wenn du Herrn Krauß nicht noch einmal Gonkel nennst, du Gaffel!

Denn sie wissen nicht ...

Sehr geehrter Herr! Sie wurden soeben geleutert! ICH BRINGE IHR UNTERNEHMEN AN DIE SPITZE !!! Endlich ein Mitarbeiter der einfach seine Arbeit macht und das mit hervorragenden Ergebnissen! Keine lästigen Fragen mehr bezüglich Gehaltserhöhung, Versicherung, Gewerkschaft, Urlaubsanspruch... Sie rufen mich an ... und the job is done! Folgen Sie mir, folgen Sie mir. [Zum Schutze der Gesellschaft haben wir den Link entfernt] nur keine

falschen Herrnungen, klicken Sie auf den Link! Ihre Gebete wurden erhört!

ALEXANDER PANHUIJEN

Das ist die wohl überzeugendste Bewerbung, die wir je erhalten haben. Willst du nicht bei uns im Lektorat arbeiten? Da ist eben jemand vor Lachen gestorben ...

Harte Ware

Erstmal danke für das tolle Poster von Triss Merigold in der aktuellen Ausgabe [Anm. d. Red.: 06/2011]. Damit konnte ich meine Eltern endlich überzeugen, das ich Hetero bin xD Zweitens wollte ich schon immer mal wissen, was ihr eigentlich so in euren Test-Rech-

nen verkauft habt. Und wie das so mit dem "Upgraden" bei euch aussieht. Gibt es da ein bestimmtes Jahres Budget für Hardware? Oder wird immer gleich das Neueste gekauft? Oder einfach nach Anforderung (Sprich, wenn ein neues Spiel mehr Leistung braucht, muss man halt nachrüsten)? Freu mich schon auf eure Antwort und auf die neue Ausgabe (Auch wenns noch etwas hnt ist. Vorfreude ist die schönste Freude :~:)

FELIX

lass es uns mal so formulieren, Felix. Die NASA fragt ab und zu mal bei uns an, ob wir für sie nicht ein paar Berechnungen auf unseren Kisten laufen lassen können, weil's „einfach schneller geht“.

'tschuldigung

Sorry für die letzte e-mail. Irgendjemand hat anscheinend meinen e-mail-account gehackt.

NEARLY 50 MEETING

Das würden wir echt gerne öfter lesen ... leider meinen die meisten Leserbriefschreiber ihre Mails todernst.

Absender unbekannt

Ich hab mir gerade das Spiel von der Heft DVD **Absolute Blue** installiert. Wie ich das Spiel dann starten will seh ich den Ladebildschirm mit dem Ladebalken. Es lädt und bricht jedesmal ab mit immer demselben PopUp wo steht: „Memory Access Violation“ Das Spiel startet leider nicht.

Redakteur am Pranger



Lieber Jürgen, vergiss beim Anprangern nicht deinen unfähigen Sitznachbarn, der in der letzten Ausgabe bei den Top 10 auf Seite 123 versuchte, unseren lieben Lesern ein „Real Life“ („echtes Leben“) als „Real Live“ („spanischer Fußballclub in Echtzeitübertragung“) zu verkaufen. Es grüßt dein größter Fan:

JÜRGEN KRAUSS

JÜRGEN KRAUSS

Das Neunfingerfaultier Schuster hoffte schon, dass er um einen Pranger herumkommen würde, weil KEINER der Leser seinen OFFENSICHT-

LUCHEN Fehler gemeldet hat. Pustekuchent Leserbriefonline Krauß schrieb sich einfach selbst eine E-Mail und erfüllte somit alle formellen Anforderungen an einen gültigen Prangerantrag. Schuster, an den Pranger und dort so lange Opus! „Live is Life“ in Dauerschleife hören, bis du kapierst, dass „d“ und „v“ (anders als „d“ und „t“) nicht mal in Franken das Gleiche ist! Was wäre das denn für ein Saustall, wenn jeder ungestraft Fohaut, Fögel, Vinken, Fagina, Vurzetisch und Vachismus schreiben dürfte? Nicht auszudenken!

obwohl mein Rechner jetzt gerade mal 2 Jahre alt ist hab ein Vierkern Prozessor usw. also bei mir laufen z.B. CoD 4 : Modern Warfare in der höchsten Auflösung flüssig. Wieso nicht dieses Spiel ?? Was kann man da machen ? Ich wäre dankbar für ein Tip

MANFRED GENTZMANN

Der beste Tipp, den wir dir geben können: Benutze für solche Anfragen eine E-Mail-Adresse, bei der nicht alle Antwort-Mails als unzustellbar zurückkommen. Noch ein Tipp: Falls du willst, dass die Leute dir freundlich wei-

terhelfen, sei höflich und schreibe ihnen nicht zwei Tage später noch eine Mail, in der du sie beschimpfst. Und, weil aller guten Tipps drei sind: Dein Rechner ist nicht alt genug, du solltest ihn unterclocken, RAM abrüsten und das Betriebssystem downgraden.

Ente gut, alles gut?

habe das Entchen auf seite 29 gefunden, was habe ich gewonnen ??

SYSTEM ANALYSIS

Du weißt schon, dass Zeitungs-
enten nicht mehr wert sind als

das Papier, auf dem sie gedruckt sind, oder?

Kaos-Theorie

Ich hoffe ihr werdet den Leuten die für die Schließung der Kaos Studios verantwortlich sind, ihrer gerechten Strafe zuführen. Ihr kommt ja schließlich in der Welt rum

SEBASTIAN HAGE

Echt jetzt? Meinst du wirklich, man sollte den Hausmeister bestrafen, nur weil er abschließt?

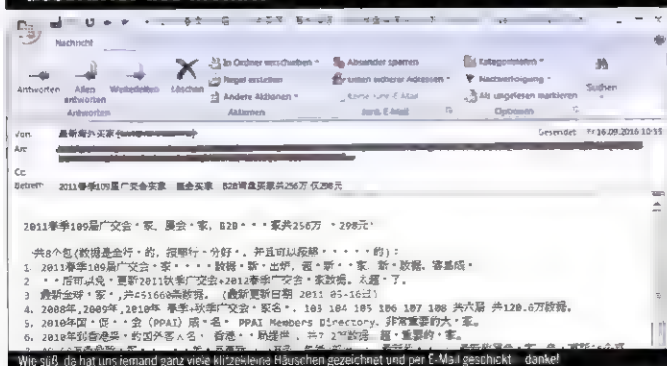
Abenteuerlustig

Beim Stöbern nach Adventure-Spielen bin ich auf etwas Seltsames gestoßen [...]

VERONIKA BACHLEITNER

Das kennen wir! Aber bevor du jetzt wie wir Jahre deines Lebens vergeudest: Nein, es gibt wirklich kein Benzin für die Kettensäge!

Leserbrief des Monats

**E-MAIL**

Introduction

POSTADRESSE

Computer Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

DU WILLST ES DOCH AUCH!

Aktuelle Hammerspiele und coole Hardware für null Komma nix.
Wer jetzt einen Leser für PC ACTION wirbt, kassiert eine tolle
Prämie als kostenloses Dankeschön! Zugreifen!



Gutschein über
30 Euro von Amazon
Lieferbar, solange der
Vorrat reicht!

IHRE VORTEILE:

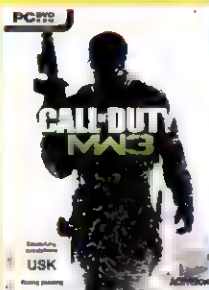
- Fette Prämie
- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell
- Bei Bankeinzug zwei Ausgaben gratis!

JETZT LESER WERBEN & DICKE PRÄMIE KASSIEREN!



Battlefield 3 (PC)
USK 18

Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Call of Duty: Modern Warfare 3 (PC) USK 18

Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Rage (PC)
USK 18

Lieferbar, solange der Vorrat reicht



The Elder Scrolls V: Skyrim (PC) USK 18

Lieferbar, solange der Vorrat reicht



HS1 Gaming Headset
USB (Corsair)
Lieferbar, solange
der Vorrat reicht

LOGITECH MX518
GAMING MAUS
Lieferbar, solange
der Vorrat reicht



Bequem und schnell online unter

www.pc-action.de

abonnieren und eine Prämie aussuchen!

VOLLVERSION
auf DVD

Silverfall: Wächter der Elemente

PC DVD

SILVERFALL
WÄCHTER DER ELEMENTE

Fakten zum Spiel im Überblick:

- > Eigenständig inszeniertes Action-RPG zum Action-Adventure
- > Sechs Rassen, aus denen Sie Ihren Helden wählen
- > Freie Charakterentwicklung mit mehreren Dutzend Fähigkeiten und von ihnen abhängenden Spezialfähigkeiten
- > Mehrere Dutzende Kämpfe gegen unterschiedliche Gegnerarten
- > Einziger Fantasy-Welt, in der Technik und Natur um die Wette existieren
- > Gewaltiges Arsenal verschiedenster Ausrüstungsgegenstände
- > Acht Begleitcharaktere, von denen bis zu zwei sich Ihren Helden im Kampf angeschlossen
- > Handwerksystem erlaubt den Bau eigener Waffen und Rüstungen, mit denen Sie Ihren Helden ausstatten
- Aussehen bis zu den Worten alles bestimmen lässt:

WIE IM COMIC

Die Cel-Shading-Technik umgibt Figuren und Gegenstände mit einem dicken, schweren Rand. Zusammen mit dem ungewöhnlichen Aussehen vieler Monster ergibt dies einen einzigartigen Grafikstil.



GEHEIMNISSEN

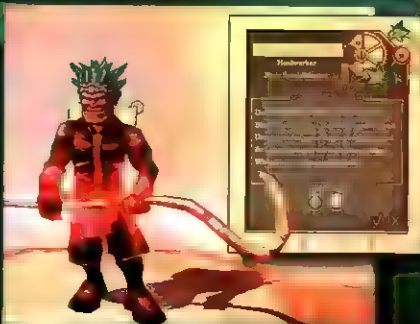
Im Spielverlauf schicken Sie mehrere Tausend Widersacher zu Boden. Unterschiedliche Resistenzen und Spezialangriffe der Feinde sorgen zusammen mit der großen Bandbreite an Heldenfähigkeiten für Abwechslung in den Gefechten.

Einstieg auf Level 41

Während Sie in anderen Spielen einen Helden von der Pike auf trainieren, ist Ihr Charakter hier bereits ein mächtiger Kämpfer.

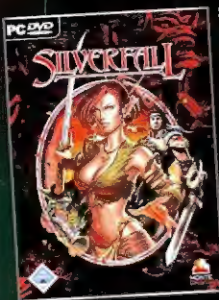
Am Beginn von Silverfall: Wächter der Elemente steht die Charaktererstellung. In deren Verlauf Sie das Programm darüber aufrufen, dass der Held bereits auf Stufe 45 startet. Sollten Sie das Hauptspiel Silverfall (siehe Kasten „Die Unterschiede zum Vorgänger“ auf der nächsten Seite) ebenfalls installiert haben, steht Ihnen auch die Möglichkeit offen, die ursprüngliche Kampagne mit einem Level-1-Helden und den Herausforderungen aus Wächter der Elemente anzugehen.

Wer dagegen nur unsere Vollversion spielt, darf sich nach der Wahl von Rasse und Aussehen für eine vorgefertigte Klasse entscheiden. Einzelner erhalten damit einen vorgeformten Charakter, dessen Attributs- und Skillpunkte bereits verteilt sind. Wollen Sie jedoch Aspekt der Fähigkeitenentwicklung selbst bestimmen, so wählen Sie die Option „Freie Spezialisierung“. In diesem Fall steht im Inventar des Charakters eine Auswahl an Waffen und Rüstungen statt der spezialisierten Gegenstände einer vordefinierten Klasse bereit.



Die Unterschiede zum Vorgänger

Bei unserer Vollversion handelt es sich um ein eigenständig lauffähiges Add-on, welches das Hauptspiel Silverfall in allen Belangen überflügelt.



Silverfall erschien im März 2007 und bot solide Schnitzelkost der Marke Diablo. Der ungewöhnliche Grafikstil mit den nachgezeichneten Konturen sowie der sich durch die Geschichte ziehende Konflikt zwischen Natur und Technik zeichnen das Action-Rollenspiel aus. Doch Probleme mit der Steuerung, technische Fehler und

eine auch modernste PCs in die Knie zwingende Optik vermiesen so manchem Interessenten den Spaß.

Fast genau ein Jahr nach der Veröffentlichung des Hauptspiels folgte die Erweiterung Wächter der Elemente, die auch ohne Silverfall lauffähig ist. Entwickler Monte Christo behob mit dem Add-on etliche Bugs und Spielfehler, optimierte die Grafik für schönere sowie zugleich flüssigere Szenen und führte ein umfangreiches und tiefgründiges Handwerksystem ein, mit dem sich aus bei Gegnern gefundenen Bauteilen Waffen und Rüstungen herstellen lassen. Auch die Bedienung erfuhr eine Überarbeitung: Die einst sperrigen Menüs ließen sich fortan frei auf dem Bildschirm verschieben. Daneben trumpfte Wächter der Elemente natürlich auch noch mit einer eigenen Kampagne samt frischer Inhalte wie zwei zusätzlichen Rassen (Echsenmenschen und Zwerge), neuen Gegnertypen und einer Warenladung weiterer Ausrüstungsteile sowie Fähigkeiten auf. Die direkt an die Geschehnisse des Originals anknüpfende Geschichte beginnt in der Metropole Silverfall, die Sie im Hauptspiel gerettet haben. Als Bürgermeister der Stadt in den Wolken ziehen Sie einmal mehr in die Wildnis, um einer Verschwörung auf die Schliche zu kommen.

Systemanforderungen

MINIMUM

- > CPU: 2 GHz
- > Arbeitsspeicher: 512 MB RAM
- > Grafikkarte: Direct-X-9-kompatibel mit 128 MB Grafikspeicher
- > Benötigter Festplattenspeicher: 10 Gigabyte
- > Betriebssystem: Windows XP, Vista, 7

EMPFOHLEN

- > CPU: 2,4 GHz
- > Arbeitsspeicher: 1 GB RAM
- > Grafikkarte: Direct-X-9-kompatibel mit 128 MB Grafikspeicher
- > Benötigter Festplattenspeicher: 10 Gigabyte
- > Betriebssystem: Windows XP, Vista, 7

Die Benutzeroberfläche im Detail

FÄHIGKEITENÜBERSICHT

Durch Druck auf die Taste „K“ rufen Sie den Talentbaum auf, dessen Skills in die Kategorien Kampf, Magie, Rasse und Handwerk aufgeteilt sind. Nach einem Stufenaufstieg verteilen Sie Fähigkeitspunkte mittels der Pluszeichen. Ihre Entscheidung können Sie bei einem Ausbilder in der Hauptstadt Silverfall rückgängig machen – gegen die Zahlung von Gold.

INVENTAR

Gefundene Gegenstände landen im Rucksack, den Sie mit der Taste „I“ aufrufen. Waffen und Rüstungsteile ziehen Sie auf eine der zwölf Ablageflächen, um sie anzulegen. Falls der Held in Begleitung unterwegs ist, haben Sie mittels der rot markierten Schaltflächen Zugriff auf das Inventar der Gefährten. Tipp: Mit der X-Taste schnappen Sie sich alle am Boden liegenden Objekte auf einmal.



Schnelleiste

Ziehen Sie Skills aus Ihrer Fähigkeitenübersicht auf die acht freien Slots und aktivieren Sie sie im Kampf mit dem Ziffernblock der Tastatur!

CHARAKTERFENSTER

Neben Informationen zur Gesinnung und zu den Statuswerten des Helden zeigt Ihnen das Spiel in dieser Übersicht (Taste „C“) die vier Hauptattribute an. Mit jedem Levelaufstieg erhalten Sie eine Handvoll Punkte, die Sie in die Steigerung von Stärke, Beweglichkeit, Vitalität und Intelligenz stecken.

STATUSANZEIGE

Der Stern in der Mitte verrät Gesundheits- (rot) und Energiezustand (blau) des Helden, dazwischen verläuft die Säule mit den gesammelten Erfahrungspunkten.

ABSPANN

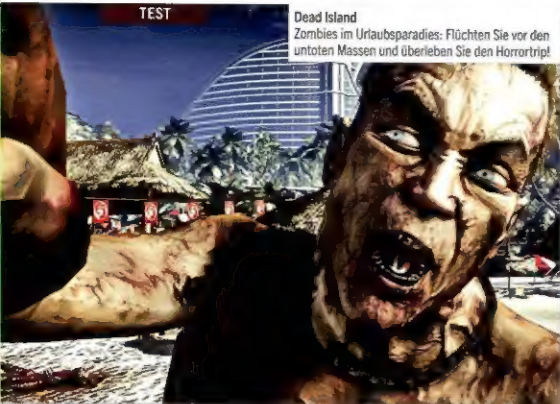
HEFTVORSCHAU

Darauf dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe der PC ACTION freuen.

TEST

Dead Island

Zombies im Urlaubsparadies: Flüchten Sie vor den untoten Massen und überleben Sie den Horrortrip!



TEST

Deus Ex: Human Revolution

Schleichen oder Ballern: Bei diesem abwechslungsreichen Shooter mit Rollenspielerleihen haben Sie die Wahl.



TEST

Warhammer 40k: Space Marine

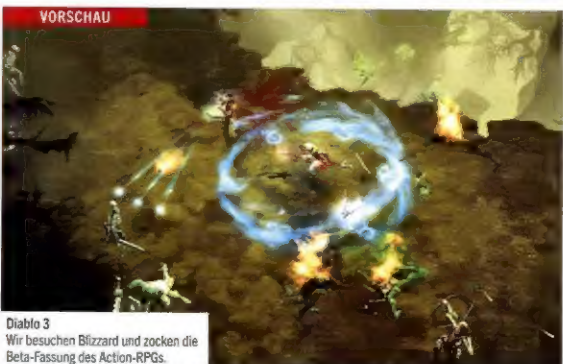
Das wird blutig: Mit schweren Wummen und Kettenschwert gegen ganze Orkhorde!



VORSCHAU

Diablo 3

Wir besuchen Blizzard und zocken die Beta-Fassung des Action-RPGs.



VORSCHAU

Guild Wars 2

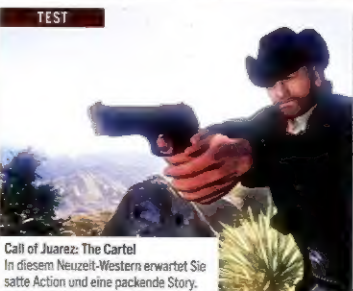
Das Mega-Rollenspiel nimmt langsam Formen an: Wir spielen ausführlich Probe!



TEST

Call of Juarez: The Cartel

In diesem Neuzeit-Western erwartet Sie satte Action und eine packende Story.



PC ACTION
09/11

AB MITTWOCH,

10. AUGUST

IM HANDEL!

PC Games Hardware – Das IT-Magazin für Gamer. Immer aktuell mit Kaufberatung, Hintergrundartikeln und Praxistipps.



HARDCORE FÜR SCHRAUBER

Heft bequem online bestellen oder abonnieren unter: www.pcgh.de/go/shop

PC Games Hardware jetzt auch auf dem Ipad: www.pubbles.de

Der neue Spielehit ab sofort auf www.gratisonlinespielen.de!

RAGE OF STORMS

NEU!
KOSTENLOS!



SPIELE

„RAGE OF STORMS“
JETZT KOSTENLOS AUF

www.gratisonlinespielen.de